11/2003 11. Jahrgang / Ausgabe 121 Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60 € 3,35

Gamecube Xbox Playstation 2 GBA

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Bahnbrechende Technik-Wunder

HALF-LIFE 2
DOOM 3

Kontrovers bis innovativ:
Faszination Ego-Sicht auf 8 Seiten

Skandal oder Blockbuster?

MANHUNT

Schockierender als GTA: Rockstars gnadenlose PS2-Menschenjagd



Gratis!
64-seitiger Einkaufsführer im Heft

Castlevania

Wiedergeburt einer Legende:
Warum Konamis opulente Blutsauger-Action auch in 3D noch kraftvoll zubeißt

Last Minute!
Grabbed by the Ghoulies
Rares Comic-Klopper angespielt





It's in the game.™



FIFA

BALLBESITZ MACHT NUR 1% DES SPIELS AUS. KONTROLLIERE AUCH DIE RESTLICHEN 99%.

100% FUSSBALL – FIFA FOOTBALL 2004 MIT OFF THE BALL™ CONTROL.



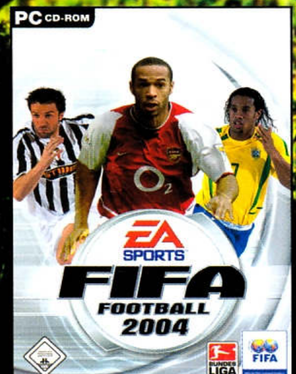
Spotlight Off The Ball™-Vision: Kontrolliere jeden Spieler auf dem Feld. Nicht nur den, der am Ball ist. Spiele Pässe in den freien Raum und simuliere parallel dazu die Bewegung der Mitspieler. Wähle den Spieler, der sich besonders vorausschauend bewegt hat, und spiele den perfekten Pass, der die gegnerische Mannschaft auseinander reißt.



Spotlight Off The Ball™-Lauf: Was du ohne Ball machst, ist ebenso wichtig wie das, was mit ihm passiert. Probe die Bewegung, erkenne den freien Raum und ziehe Verteidiger aus ihren Positionen. Damit du, wenn der Ball zu dir kommt, richtig stehst und den Gegner in Verlegenheit bringen kannst.



Spotlight Off The Ball™-Annahme: Dringe in den freien Raum ein und verteidige ihn. Kämpfe um jeden Zentimeter Rasen und gehe das Risiko ein, alles bis aufs Hemd zu verlieren. Denn um die beste Position für die Ballannahme einzunehmen, musst du stark sein. Und du musst brillant sein, um ihn zu versenken.



AB NOVEMBER 2003.







PlayStation 2 GAME BOY ADVANCE PC CD-ROM

QUEREINSTEIGER

3410, 6090, 6310i, 8910, 9210 – nein, das sind nicht die geheimen Zugangsdaten zu Bill Gates' milliardenschwerem Privatvermögen, sondern die etwas kryptisch anmutenden Handy-Typenbezeichnungen des Mobilfunkgiganten Nokia. "Und, was hat das mit mir als begeisterten Konsolenzocker zu tun?" werden manche sich nun fragen. Künftig vielleicht eine ganze Menge, denn der ehemalige finnische Papierhersteller und jetzige Marktführer im Sektor mobile Kommunikation wildert mit seinem Handy/Handheld-Hybriden 'N-Gage' ab Anfang Oktober im angestammten Revier von Nintendo. Ob das Gerät in der jetzigen Form tatsächlich gegen Big Ns etablierten GBA bestehen kann, zu einem millionenschweren Flop avanciert oder gar neues Videospielland erobert, wird sich zeigen. Wir haben das schmucke Stück interaktive Technik vorab unter die Lupe genommen und schildern Euch ab Seite 80 ausführlich unsere ersten Eindrücke.

Konsolen-Quereinsteiger Microsoft zelebrierte an der sonnigen Côte d'Azur das Xbox-Line-up der kommenden Monate: Mehr als 500 Journalisten durften dem 'X03'-Spektakel beiwohnen, mit Entwicklern plaudern und natürlich die Spiele ausgiebig Probe zocken. Wir waren selbstbredend vor Ort und haben im mondänen Nizza nach interessanten Neuheiten Ausschau gehalten. Ob wir dort tatsächlich Biowares ("Star Wars Knights of the Old Republic") Rollenspiel-Projekt "Jade Empire" und Rares "Perfect Dark"-Nachfolger zu Gesicht bekamen oder nur olle Software-Kamellen begutachten konnten, erfahrt Ihr brandaktuell ab Seite 38.

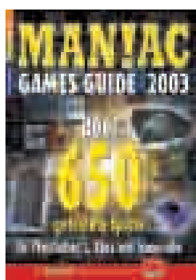
Quereinsteiger zum dritten: Die MAN!AC-Redaktion bekommt erneut Zuwachs – Raphael Fiore verstärkt ab dieser Ausgabe als Volontär unser Team. Der Schweizer Hobby-Hip-Hopper zockt leidenschaftlich gerne alle Arten von Sportspielen, Jump'n'Runs, klassische Shoot'em-Ups und 2D-Prügler. Neben seiner Videospiel-Passion frönt der Solothurner doch tatsächlich der körperlichen Ertüchtigung: Basketball, Fußball, Fitness und Tischtennis – mal schauen, wie lange er das im bevorstehenden Weihnachtsstress durchhält. Immerhin hat Raphael bereits den bürokratischen Hürdenlauf tapfer und erfolgreich gemeistert – als europäischer EU-Boykotteur will eine Aufenthaltserlaubnis im globalisierten Deutschland nun mal hart erkämpft sein.



Hat (noch) gut lachen: Volontär Raphael verstärkt ab sofort das MAN!AC-Team.

"Grabbed by the Ghoulies" (Rare, 2003)

Hier klebte der MAN!AC Games Guide 2003. Fehlt die Beilage? Dann wendet Euch an: guide2003@maniac.de



MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. November 2003. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Mobilfunk-Riese Nokia drängt mit seinem N-Gage in den Videospiel-Markt. Findet Ihr die Handy/Handheld-Mixtur interessant oder würdigt Ihr das ab Oktober erhältliche Gerät keines Blicks?

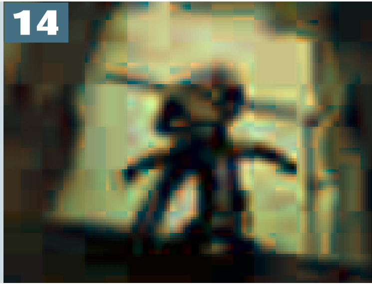
MAN!AC-MEINUNG NR. 13

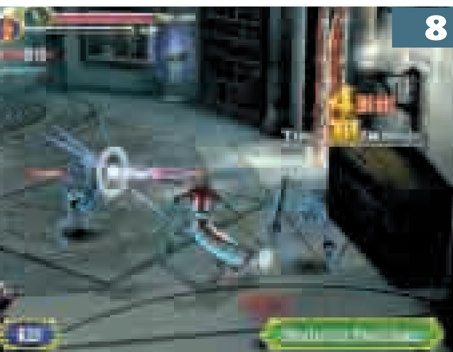
- (A) Mein nächstes Handy wird ein N-Gage.
- (B) Ich finde das Gerät interessant, aber noch nicht ausgereift.
- (C) Wer braucht denn sowas?

Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA

INHALT


Menschenjagd als digitales Vergnügen: Bei Manhunt kennt die virtuelle Medienlandschaft keine Gnade. 14


8 Die Anfänge der Belmont-Familie: Kann Castlevania gegen die 3D-Konkurrenz von "Devil May Cry" & Co. bestehen?


It's good to play together: Im sonnigen Frankreich stellten Microsoft bei X03 ihre Zukunftsplanung vor – MAN!AC war natürlich mit vor Ort. 38


32 Valve Softwares Ego-Knaller Half-Life 2 auf Konsolenkurs: Warum die Ballerei zu einem neuen Meilenstein werden könnte.


12 Slapstick-Spaß zum Mitspielen: Rares Grabbed by the Ghoulies nimmt gängige Horror-Klischees gekonnt auf die Schippe.

PREVIEWS

AKTUELL

FEATURES

SERVICE

RUBRIKEN

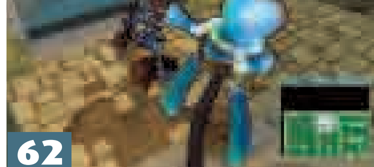
PAL-TESTS

IMPORT-TESTS


52
Naughty Dog machen einen auf düster: Schlägt sich ihr neues PS2-Abenteuer **Jak 2: Renegade** ähnlich gut wie der meisterhafte Vorgänger?


60
Tausche strategisches Brettspiel gegen rüde Schießerei: THQ verwöhnt PS2-Soldaten mit dem knallharten **Warhammer 40.000: Fire Warrior.**


66
Ernsthafte Konkurrenz für "Wipeout" und "F-Zero GX": Acclaims Zukunftsraser **XGRA** im Beschleunigungstest.


62
Frisches Rollenspiel-Futter: Capcom setzt mit **Breath of Fire: Dragon Quarter** seine Vorzeigeserie fort.



56
Endlich auch in Deutschland: Warum Capcoms **Viewtiful Joe** in keiner gut geführten Software-Sammlung fehlen sollte.

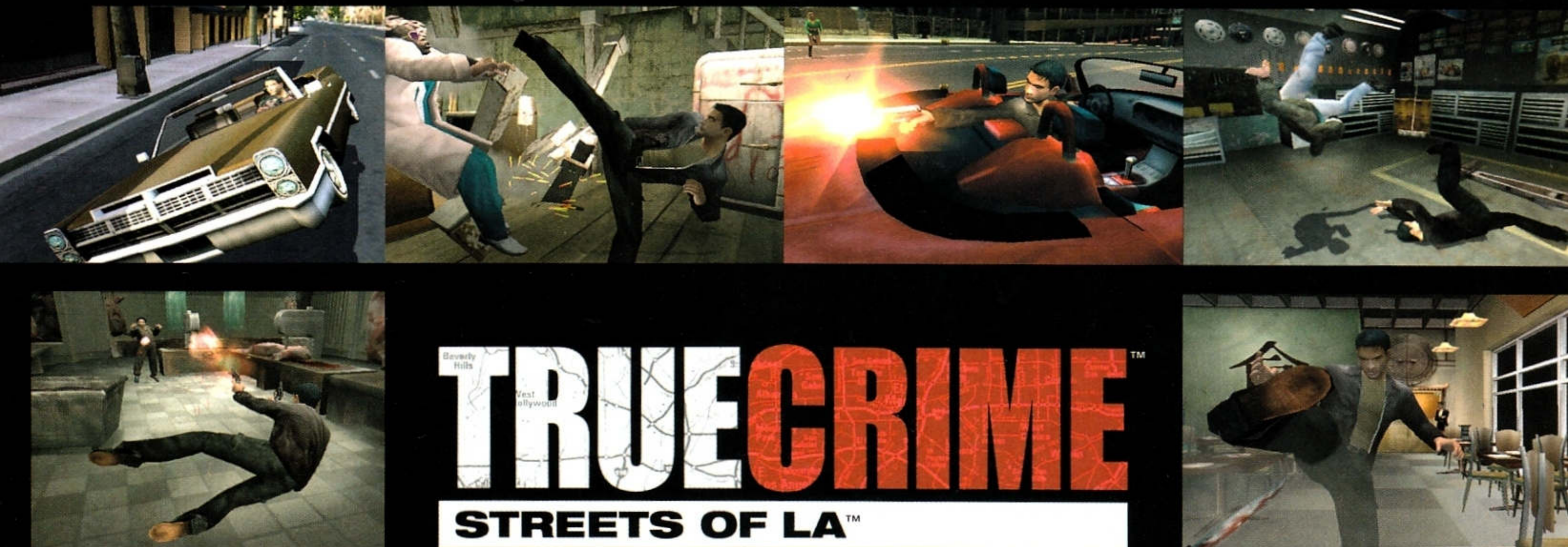


Best Xbox-Game der GC 2003

PlayStation 2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN — # 01 Most wanted OPM2 (11/03)

PLAYZONE — # 01 Most wanted PlayZone (10/03)

N-ZONE — # 01 Most wanted N-Zone (10/03)



Ab November 2003 hat das Warten ein Ende!

Auf www.truecrimela.com findest du exklusive Clips zum Spiel und Soundtrack-Samples von Snoop Dogg, Westside Connection und vielen mehr.

ACTIVISION



PlayStation 2 | NINTENDO GAMECUBE | XBOX | Luxoflux

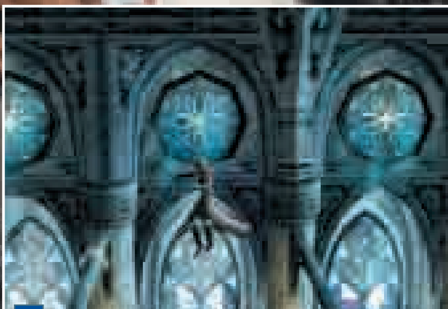
activision.de


PASADENA FWY
5
Downtown
SOUNDTRACK ON
VYBE SQUAD RECORDS/UNIVERSAL (UMVD)
VYBE SQUAD

Castlevania

Tanz der Vampire: Als erstes europäisches Magazin peitschen wir uns durch die fast fertiggestellte PS2-Episode von Konamis Vampirsaga – ein bissiges Vergnügen!





PS2 Fliegender Belmont: Bei Sprungeinlagen nimmt Leon gerne seine treue Peitsche zur Hand.





PS2 Gut geplant: Status-Bildschirm (oben) und Karte helfen stets weiter.

Majestätische Zinnen, gruftige Verliese und prunkvolle Gemächer: Seit 17 Jahren gilt Konamis "Castlevania"-Festung als perfekte Heimat für jeden Konsolen-Forscher. Die ehrwürdigen Grusel-Gemäuer mussten dennoch bereits diverse Renovierungen über sich ergehen lassen: Während die Einführung von Rollenspiel-Elementen bei "Symphony of the Night" (PSone) für Jubelstürme sorgte, verliefen ambitionierte 3D-Bauarbeiten (Negativ-Beispiel "Castlevania" fürs N64) im Sand.

Zurück in die Zukunft

Umso erstaunlicher, dass Serien-Urvater Koji "Iga" Igarashi erneut nach der kniffligen, dritten Dimension schielt: Statt im Stile aller Handheld-Ableger strikt auf platte Bitmap-Action zu vertrauen, prescht das aktuelle PS2-Debüt nämlich in "Devil May Cry"-Gefilde vor. Ähnlich Capcoms Teufelsaustreiber blickt Ihr dabei aus vorgegebenen Kamerawinkeln auf Euren Polygon-Recken – zur optischen Aufwertung schwingt die virtuelle Linse schon mal sanft herum oder fängt beachtenswerte Objekte ein. Was technisch also einer kleinen "Castlevania"-Revolution gleicht, vertraut in puncto Story voll auf altbekannte Schauer-Stärken bzw. handelt von den Ursprüngen des Blutsauger-Universums. Abermals schlüpft Ihr in das Wams eines Mitglieds der Belmont-Sippe: Blondschopf Leon macht sich auf die Suche nach seiner Geliebten Sara, die von finsteren Kreaturen in ein mysteriöses Schloss verschleppt wurde. Dort residiert der machtgeile Walter Bernhard – Vampir-Veteranen können sich freilich denken, dass der teutonische Bösewicht alsbald zum Knoblauchfürst Dracula mutiert. Angesichts solch untoter Umstände seid Ihr auf kompetente Hilfe angewiesen: Alchemist Rinaldo Gandolfi (das Spiel ist voll solcher Namen!) schenkt Euch sowohl seine schnittige Exorzisten-Peitsche als auch magische Kräfte. Letztere segnen Euren Kreuzritter mit der Gabe, heilige Reliquien für seine Vendetta zu missbrauchen: Die zehn Helfer reichen von einer kleinen Götzenstatue über pelzige Wolfstatzen bis hin zu Luzifers Riesenschwert. Selbstredend dienen die göttlichen Accessoires nicht bloß als Zierde an Leons Gürtel – vielmehr versorgen sie ihn mit übermenschlichen Fähigkeiten. Eine der Reliquien erhöht beispielsweise temporär Euer Lauftempo, die andere wiederum verwandelt Euch in einen fliegenden Zweihänder – hat da jemand 'Gulasch' gesagt?

Vampire im Wandel der Zeit

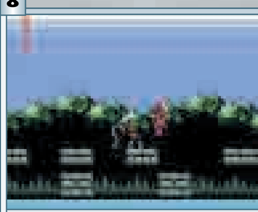
Unsere Zeitlinie präsentiert Euch die wichtigsten Episoden von Konamis legendärer Videospiel-Reihe.

1987 – Castlevania



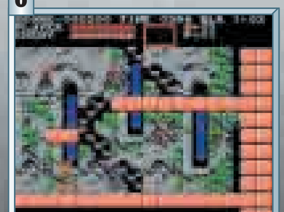
Japan-Titel:	Akumajou Dracula
Plattform:	NES
Held:	Simon Belmont

1988 – Castlevania 2: Simon's Quest



Japan-Titel:	Dracula 2: Noroi no Fuuin
Plattform:	NES
Held:	Simon Belmont

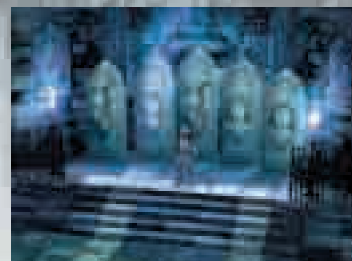
1990 – Castlevania 3: Dracula's Curse

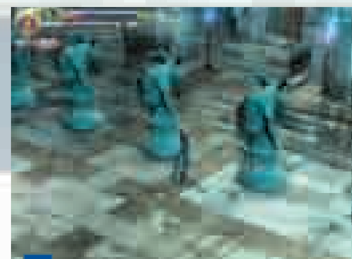


Japan-Titel:	Akumajou Densetsu
Plattform:	NES
Held:	Trevor Belmont

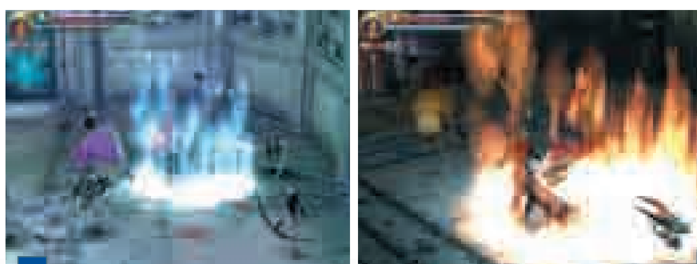


PS2 Geröll-Monster: Der erste Zwischenboss setzt sich zwar aus massiven Felsbrocken zusammen, besitzt aber eine rot glühende, verwundbare Stelle.





PS2 Rästel-Intermezzo: Die Steinköpfe ordnet Ihr nach dem Vorbild (oben) an.



PS2 Blitz und Donner: Mit den 'Sub-Weapons' lässt Euer Zögling den Bildschirm beben – allerdings nagen mächtige Zauber gehörig an den Herzchen-Reserven.

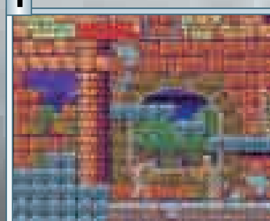


PS2 Grober Klotz: Obwohl dieser gigantische Zyklop unser Energie-Kruzifix an der Backe hat, schlägt er noch kraftvoll zu – schnell einen Heiltrank schlucken!

Allround-Geisterjäger

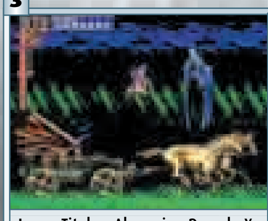
Den Großteil seiner Fledermaus-Expedition bestreitet Herr Belmont jedoch in bester Familien-Tradition per Peitsche: Mit den Aktionstasten lasst Ihr den Lederriemen auf kreuchendes Feindvolk hernieder knallen – sowohl träge Rundum-Schwinger als auch fixe Frontalangriffe stehen zur Wahl. Wer fleißig in die Tasten hämmert, entdeckt zudem zahlreiche Combo-Attacken: So schleudert Leon seine Feinde in die Luft, verpasst ihnen dort ein paar schmerzhafte Striemen und beendet die Pein schließlich durch einen finalen Energiestoß. Noch martialischer wird's, wenn der flinke Jüngling seine so genannten 'Sub-Weapons' auspackt: Egal ob scharfe Wurfdolche, heiliges Wasser, surrende Äxte, brutzelnde Kruzifixe oder der neue Bomben-Kristall – sämtliche Meuchel-Instrumente lassen sich im Stil von "Harmony of Dissonance" mit Orbs fusionieren und so in ihrer Wirkung aufmöbeln. Dumm nur, dass Ihr zitierte Klunker ausschließlich von geschlagenen Boss-Monstern erhaltet: Stein-Golem, Lindwurm oder Riesen-Medusa warten am Ende jedes der sieben Dungeons auf ihre Abreibung. Damit sind Draculas transsylvanische Handlanger aber längst nicht abgedeckt, denn auch ungezählte Standard-Biester trachten Euch nach dem Bildschirmleben: Da wollen etwa kotzende (kein Scherz!) Zombies abgemurkst, schwarze Ritter aus der Rüstung gepeitscht, haushohe Orks um-

1991 Super Castlevania 4



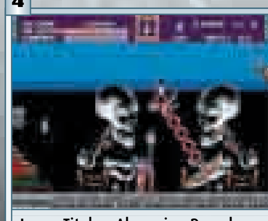
Japan-Titel:	Akumajou Dracula
Plattform:	SNES
Held:	Simon Belmont

1993 Akumajou Dracula X: Chi no Rinne



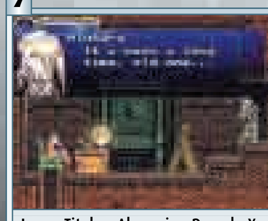
Japan-Titel:	Akumajou Dracula X: Chi no Rinne
Plattform:	PC Engine Super CD
Held:	Richter Belmont

1994 Castlevania: Bloodlines



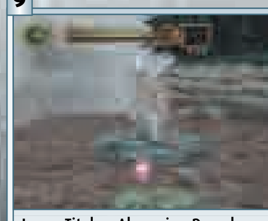
Japan-Titel:	Akumajou Dracula: Vampire Killer
Plattform:	Mega Drive
Held:	John Morris

1997 Castlevania: Symphony of the Night



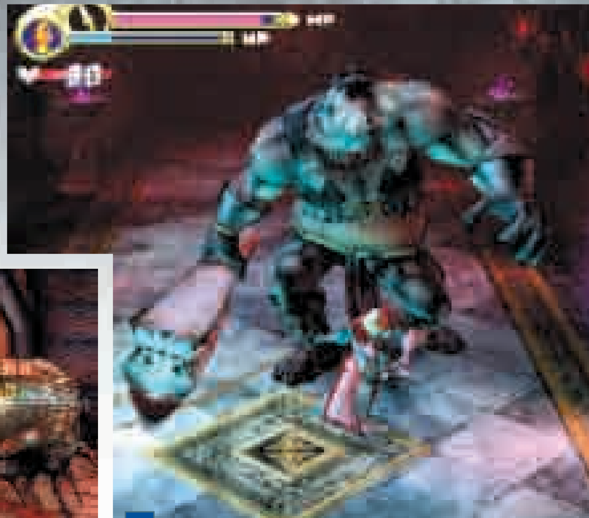
Japan-Titel:	Akumajou Dracula X: Gekka no Yasoukyoku
Plattform:	PSone
Held:	Alucard

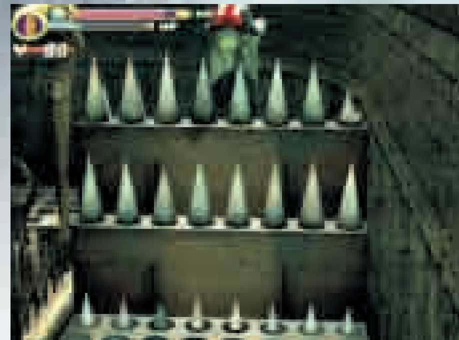
1999 Castlevania 64



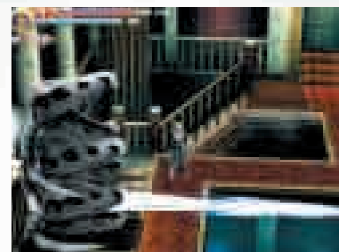
Japan-Titel:	Akumajou Dracula Mokushi Hashumi
Plattform:	N64
Held:	Reinhardt Schneider











PS2 Collage der Gefahren: Während Fieslinge wie der Golem (oben) oder die Riesenschlange (links) nach behänden Peitschenhieben rufen, müsst Ihr bei den zahlreichen Fallen (rechts) Euer Pad-Geschick zeigen.

gehauen und klapprige Skelette in Knochenhaufen verwandelt werden. Als Belohnung für seine Metzeleien erhält der mutige Leon bare Münze, die Ihr in Rinaldos Einsiedlerklause gegen nützlichen Abenteurer-Kram wie Energietränke eintauscht – via 'Magic Ticket' geht's dann schnurstracks zurück ins aktuelle Gewölbe. Stichwort Gewölbe: Die stimmungsvollen Szenarien rekrutieren sich aus den "Castlevania"-typischen Gänsehaut-Schauplätzen. So turnt Ihr durch das verwunschene Labor der Vampir-Feste, schlagt Euch im Theater mit mumifizierten Opern-Freunden rum, säubert den unterirdischen Weinkeller, befreit den Schlossgarten von satanischem Unkraut und tretet schließlich am Fuß der Kathedrale gegen Eure Nemesis an.

Aus Tradition genial

Eine gute Nachricht für alle "Castlevania"-Liebhaber: Obwohl alle genannten Levels von furiosen Keilereien dominiert werden, hält auch die PS2-Episode am charakteristischen Forscherfreiraum fest. Angeleitet von einer übersichtlichen Auto-Karte, suchen Entdecker nach Geheimräumen bzw. versteckten Items. Um an praktische Energieleisten-Verlängerer oder schicke Rüstungen zu kommen, müsst Ihr jedoch Grips wie Akrobatik beweisen: Knifflige Schieberätsel, tödliche Laserfallen sowie Sprungpassagen unter Zeitdruck stehen zwischen Euch und den feschen Extras. Bei der Überwindung dieser Widrigkeiten kommt wiederholt Leons Lederriemen zum Einsatz: Auf diese Weise baumelt Ihr Tarzan-mäßig im Dachfirst umher oder zieht Euch an Geländern empor – wuchtige Doppelsprünge dürfen ebensowenig fehlen.

Nach stundenlangem Probespaß mit Konamis Gruselepos können wir allen Zweiflern Entwarnung geben: Konträr zum N64-Versuch, transportiert der zweite Polygon-Trip das geniale "Castlevania"-Feeling nahezu makellos in die dritte Dimension. Wenngleich größere Innovationen ausbleiben, spricht die PS2-Premiere sowohl Fans der Serie als auch Neulinge an: Fein texturierte Umgebungen, gewohnt eingängige Düsterklänge, elegante Kamerawinkel sowie griffige Kontrollen ergeben einen Schnetzel-Cocktail der Extraklasse – zumal der lineare Spielverlauf geschickt durch versteckte Boni kaschiert wird. Sieht ganz so aus, als ob Graf Dracula noch viele Reinkarnationen vor sich hat. *tk*

Castlevania

Playstation 2

Entwickler:	Konami Tokyo, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action
D-Termin:	Februar 2004



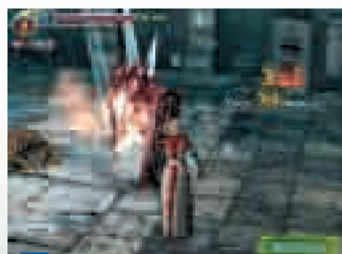
Spielspaß aus der Gruft: prunkvoll inszenierte Blutsauger-Hatz mit wohl dosiertem Adventure-Einschlag – schrecklich gut!

Xbox-Alternative

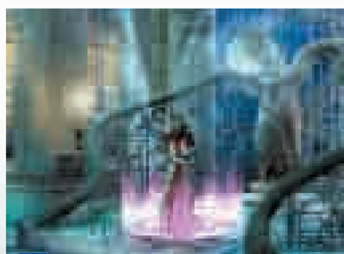
Da wird Dracula neidisch: Xbox-Besitzer freuen sich auf die Blutsbrüderschaft von Kain und Raziel in Eidos' **Legacy of Kain: Defiance**.

Gamecube-Alternative

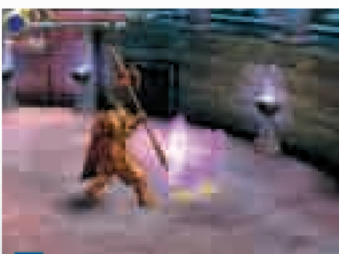
Untotes Gesindel bietet nur ein kommender Cube-Titel: Hoffentlich gibt Capcom mal Gas – wir warten sehnsüchtig auf **Resident Evil 4**.



PS2 Spitze Sache: Der Riesenritter bekommt Eure Magie-Stacheln zu spüren.



PS2 Wunderschön: Selbst die Speicherpunkte glänzen durch ihr Design.



PS2 Zauberklau: Wer rechtzeitig blockt, saugt die Energie seiner Gegner auf.

1999 – CASTLEVANIA: Legacy of Darkness



Japan-Titel:	Akumajou Dracula Mokushiroku: Legend of Cornell
Plattform:	N64
Held:	Reinhardt Schneider

2001 – Castlevania Chronicles



Japan-Titel:	Akumajou Nendaiki: Akumajou Dracula
Plattform:	PSone
Held:	Simon Belmont

2001 – CASTLEVANIA: Circle of the Moon



Japan-Titel:	Akumajou Dracula: Circle of the Moon
Plattform:	GBA
Held:	Nathan Graves

2002 – CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance



Japan-Titel:	Castlevania: Byakuya no Kyousoukyoku
Plattform:	GBA
Held:	Juste Belmont

2003 – CASTLEVANIA: Aria of Sorrow



Japan-Titel:	Castlevania: Akatsuki no Enbukyoku
Plattform:	GBA
Held:	Soma Cruz

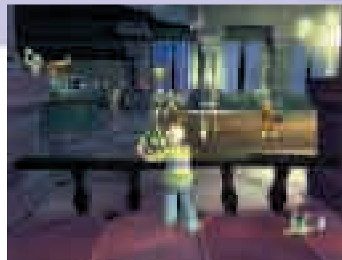
Grabbed by the Ghoulies

Teurer Flop oder sinnvolle Anschaffung: Rares erstes Microsoft-Projekt nähert sich seinem Release-Datum – wie spielt sich die aktuellste Preview-Fassung?

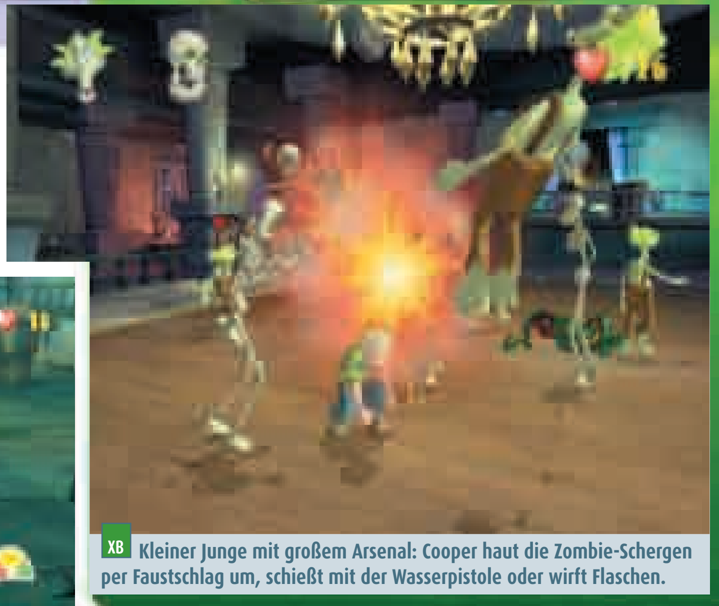
Der Tag der Entscheidung naht: Noch im Herbst will die englische Edelschmiede Rare beweisen, dass sie auch auf Nintendo-fremden Konsolen echte Megahits produzieren kann. Allerdings schickt man nicht – wie von vielen erwartet – den Ego-Kracher "Perfect Dark Zero", sondern das Comic-Gekloppe "Grabbed by the Ghoulies" ins Debüt-Rennen. Anhand einer fast finalen Version des Spiels konnten wir uns davon überzeugen, ob der kunterbunte Action-Spaß tatsächlich bald für Furore sorgt.

Untote Grabscher

Kennst du den Titel, so kennst du dessen Handlung: Wird die Freundin Eures Helden Cooper doch zu Beginn von eben jenen 'Ghoulies' gegrabscht und in ein schauriges Anwesen verschleppt. Genannte Bösewichte beschränken sich jedoch keinesfalls auf langweilige 08/15-Monster, vielmehr balgt Ihr Euch mit schrägen Vertretern aus dem Skurrilitätenkabinett: Egal ob verfluchte Fernsehgeräte, besoffene Zombie-Piraten, bucklige Muskelmänner oder tanzende Disco-Skelette – der bizarre Feindreigen bürgt durch grandiose Animationen für Lachanfälle. Dumm nur, dass die Kerle nicht zum Spaßen aufgelegt sind und Euren Digi-Schützling mit aller Macht aus der Villa verjagen wollen. Ergo wehren sich virtuelle Mädchenretter mit Hand und Fuß: Während nämlich der linke Stick als Bewegungs-Dirigent fungiert, führt sein rechter Kollege sämtliche Attacken aus. Wer also einen Halunken hinter sich verkloppen möchte, drückt dementsprechend einfach den Hebel in die jeweilige Richtung – schon lässt Cooper Kicks wie Fausthiebe vom Stapel. Weil sich dickere Schurken so aber nur schwerlich abmurksen lassen, zieht Ihr die Innenarchitektur zu Rate: Auf Knopfdruck lässt sich jedes Möbelstück als Schlag- oder Wurfwaffe missbrauchen. Die schmerzhafte Palette reicht dabei von einfachen Blumentöpfen über fettige Sandwiches bis hin zu Weihwasser-Kanonen. Wenngleich



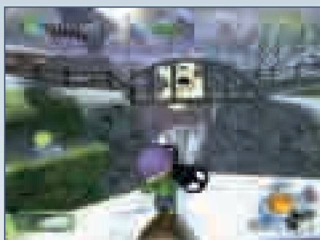




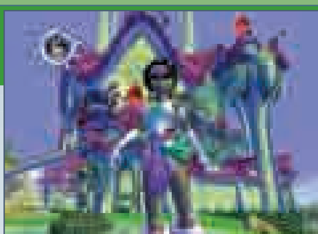
XB Kleiner Junge mit großem Arsenal: Cooper haut die Zombie-Schergen per Faustschlag um, schießt mit der Wasserpistole oder wirft Flaschen.

Rare Highlights

Die kommenden Spiele des Xbox-Hoflieferanten

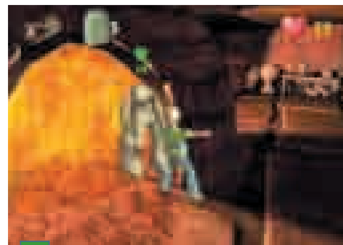


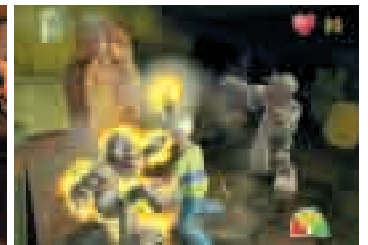
Jetzt auch Online: Sprücheklopfer "Conker" lädt ab Frühjahr zu brachialen Internet-Gefechten.



Hoffentlich wird's bald mal fertig: "Kameo" geistert schon seit einigen Jahren durch die Gazetten.

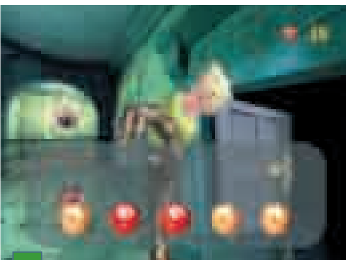
Mit dem Kauf von Rare erfüllte sich der Traum vieler Microsoft-Anhänger – gilt der britische Entwickler doch dank solcher Knüller wie "Conker's Bad Fur Day" als absolutes Elitehaus. Ein neues Xbox-"Donkey Kong" wird's trotzdem nicht geben, denn Nintendo hält nach wie vor die Rechte am Digi-Affen. Dafür dürft Ihr Euch neben dem hier vorgestellten "Grabbed by the Ghoulies" auf zwei weitere Hochkaräter freuen: Sowohl das ehemalige N64-Mammutprojekt "Kameo" als auch die Online-Variante von Rüpel "Conker" sollen bis nächsten Sommer erscheinen. Von "Perfect Dark Zero" fehlt unterdessen jede Spur – vielleicht rückt Microsoft bei der X03-Veranstaltung (siehe Seite 38) endlich erste Info raus.





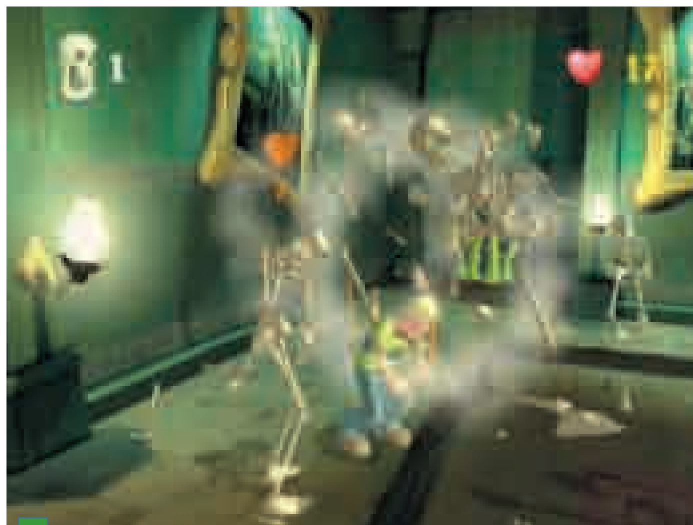
XB Mumien-Kammerjäger: Die gruftigen Gesellen sind nur durch Feuer zu besiegen. Werft sie also in den Ofen (links) oder benutzt eine lodernde Fackel (rechts).





Beim Klabautermann: Die Piraten-Zombies verwickeln Euch in einen aufreibenden Massenkampf.

Wird Cooper erschreckt, müsst Ihr flugs die korrekte Tastenfolge eingeben.

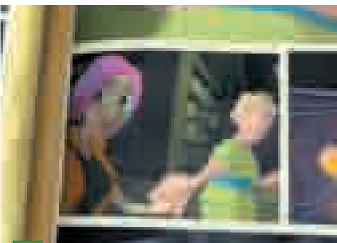


Da klappern die Gebeine: Skelette nimmt Cooper gerne per Knüppel auseinander – fast schon schade um die köstlich animierten Knochen-Kumpel.

stetes Monster-Vermöbeln den Abenteuerverlauf bestimmt, müssen Xbox-Zocker gelegentlich um die Ecke denken: Da wollen etwa feindliche Monsterhorden gegeneinander aufgehetzt, versteckte Schlüssel entdeckt und lumpige Mumien in Brand gesteckt werden. Weitere Abwechslung garantieren unregelmäßige Schocker-Passagen: Dann fährt dem schusseligen Cooper urplötzlich ein Schreck in die Glieder und Ihr müsst ihn wieder beruhigen – simples Tasten nachdrücken gereicht zur Gemütsheilung.

Außen hui, innen okay

Während zitierte Inhalte unspektakulär bis gewöhnlich daherkommen, verzückt die Präsentation selbiger durch aberwitzige Einfälle: So erstrahlen sämtliche Zwischensequenzen in schicker Comicstrip-Optik samt eingestreutem Slapstick – die Grimassen Eurer Widersacher zaubern selbst Griesgramen ein Lächeln ins Gesicht. Weiterhin begeistern geschmeidige Animationen sowie wohlige Klänge im "Scooby Doo"-Stil. Nichtsdestotrotz vermissen wir die Genialität früherer Rare-Kreationen: Feine Technik und intuitive Steuerung generieren alleine noch keinen Hit – es fehlt etwas an spielerischer Finesse. *tk*



Ausgezeichnet: Die Comic-Präsentation sprüht vor Charme und Witz.

Grabbed by the Ghoulies

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Rare, England
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Grusel-Komödie: unterhaltsame, wenn auch limitierte Prügelei mit simpler Steuerung und kunterbunter Comic-Lackierung.

Playstation-2-Alternative

Das gleiche Prinzip: Auch in Sonys **Rise to Honor** kloppt Ihr per einfacher Rundum-Steuerung mit dem rechten Analog-Stick.

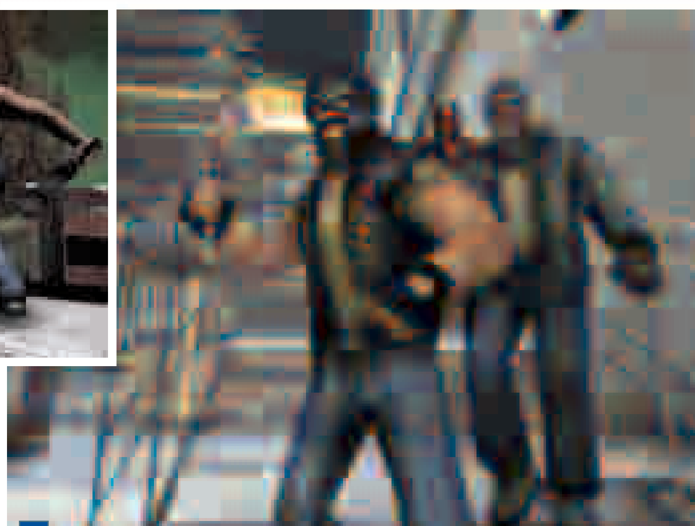
Gamecube-Alternative

Cube-Kämpfer müssen sich noch ein wenig gedulden, doch das nächtse **Smash Brothers Melee** kommt bestimmt.

Manhunt

Schock-Software von den "GTA"-Erfindern: Wir gehen mit Rockstars neuester Kreation auf Menschenjagd – erwartet uns der nächste Blockbuster?

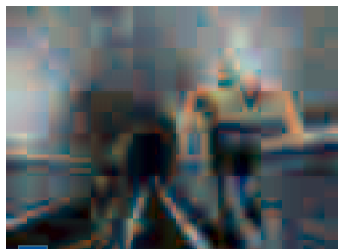

PS2 Nahkampf: Zu Beginn müsst Ihr Euch mit rüden Schlagwaffen durchboxen.


PS2 Clevere Gesellen: Die 'Hunter' agieren oftmals in Teams und nehmen Euch in die Zange. Wer sich da nicht gut versteckt, segnet schnell das Zeitliche.

Prostituierte, Gewaltverbrechen und schamlose Schießereien – mit dem Crime-Thriller "Grand Theft Auto" stieß Take 2 nicht nur an die Spitze der internationalen Charts, sondern auch an die Grenzen des guten Geschmacks vor. Obgleich man die politische Unkorrektheit durch spielerische Stärken übertünchte, sahen sich zahlreiche Moralapostel in ihren Gefühlen verletzt. Statt dementsprechend einen Gewaltgang zurückzuschalten, setzen die Entwickler von Rockstar North mit ihrem aktuellen Projekt noch einen drauf: Als Mixtur aus fiktiver TV-Show und knallharter Menschenjagd-Simulation provoziert "Manhunt" einen waschechten Skandal heraus – zumindest im BPJM-geplagten Deutschland.

Versuchskaninchen im TV

Doch nun zu den rohen Fakten: Ihr schlüpft in die Rolle des verurteilten Killers James Earl Cash, der sich nach seiner (wie sich bald herausstellt) fingierten Exekution in Carcer City wiederfindet. Der dreckige Moloch dient als Schauplatz für einen perversen Programmdirektor respektive dessen abartige TV-Show: So genannte Hunter verdienen sich dort durch die Hatz auf Menschen ihren Fernseh-Ruhm – ein Kampf auf Leben und Tod beginnt. Euer Alter Ego erfährt dieses sadistische Treiben am eigenen Leib: In Cashs Kopf schlummert ein Stimmen-Implantat, durch das der mysteriöse "Manhunt"-Regisseur mit ihm kommuniziert. Zur Komplettierung der 'Big Brother is watching you'-Atmosphäre wird der Ex-Sträfling stets von Minikameras überwacht. Aber nicht nur die finsteren Programm-Macher sind stets im Bilde, auch Ihr behaltet dank eines innovativen Geräuschradars den Überblick: Anhand eines Kreises respektive darauf eingezeichneter Pfeile erkennen PS2-Gejagte jederzeit, wo sich eventuelle Häscher befinden. Der Digi-Sonar zeigt darüber hinaus Eure eigene Hörbarkeit an: Wer panisch rumspurtet oder dicke Schießeisen abfeuert, erzeugt nämlich weiträumige Schallwellen – ein denkbar dummes Vorgehen, welches alsbald unzählige Killer anlockt. Ergo schleicht Ihr lieber lautlos von einem Schatten zum nächsten und überrascht Eure verdutzten Feinde hinterrücks. In Sachen Bewaffnung sieht's anfangs ebenfalls düster aus: Lediglich eine schnöde Plastiktüte nennt Cash sein Eigen. Doch selbst dieser Alltagsgegenstand mutiert in den Händen ei-


PS2 Eklig: Auch in der Kanalisation seid Ihr nicht vor den Häschern sicher.


PS2 Comic-Look: Ähnlich "GTA" protzt "Manhunt" mit knalligen Farben.


PS2 Toll inszeniert, aber geschmacklos: Spektakuläre Morde wiederholt der virtuelle Regisseur aus unterschiedlichen Kamera-Perspektiven.



PS2 Symbole des Todes: Die zahlreichen 'Hunter' tragen unterschiedliche Jäger-Klamotten und finstere Masken – kein besonders einladender Anblick.

PS2 Mit dem Brecheisen öffnet Ihr Türen und die Schädel Eurer Feinde.



PS2 Gleich wird's schrecklich: James schleicht sich gern von hinten an seine unwissenden Opfer ran und lässt dann sein Hackebeil sprechen.

nes Massenmörders zum tödlichen Werkzeug: Über den Kopf eines Fieslings gestülpt, eignet sich die Tragetasche hervorragend als Erstickungsgegenstand – und Eurem Opfer bleibt nicht mal die Zeit für einen Muckser. Weitergehende Argumentsverstärker entnehmt Ihr hingegen erlegten Gaunern: Egal ob Messer, Baseball-Keule oder Schrotflinte – jeder funktionale Todbringer findet hier seine grausame Anwendung. Solch brutale Offensive ist nicht nur erwünscht, sondern notwendig: Sperrt Euch der virtuelle Intendant doch regelmäßig mit blutrünstigen 'Huntern' in Häusern ein, um sich dann am Todestreiben zu laben – beim Katz-und-Maus-Spiel sitzt der Kerl am längeren Hebel. Folgerichtig werden 'herausragende' Meucheleien in stilechter Handkamera-Optik wiederholt.

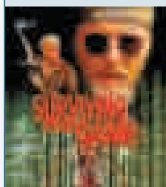
Potenzial zum Skandal

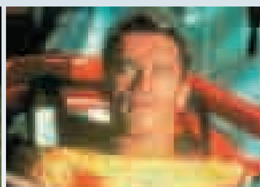
So moralisch fragwürdig "Manhunt" zweifellos sein mag, die Präsentation des plakativen Gemetzels strotzt vor Rockstar-Kompetenz: Düstere Polygon-Areale, überzeichnete Charaktere sowie der Einsatz von Griesel-Filtern garantieren surreale Fernseh-Stimmung. Abgerundet wird das morbide Schauerstück durch voluminöse Surround-Klänge und einen kreischenden Psycho-Soundtrack – selten waren Videospiele beängstigender. Ob diese positiven Merkmale jedoch über den geschmacklosen Spielinhalt hinwegtäuschen können sei dahingestellt – im November wissen wir mehr übers Skandal-Spiel. *tk*

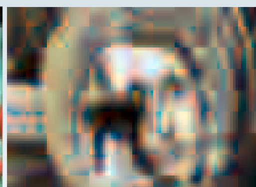
▪ ▪ ▪ Die Ursprünge der Menschenjagd ▪ ▪ ▪

"Manhunt" klaut seine verstörende Grundidee von diversen Leinwand-Vorbildern

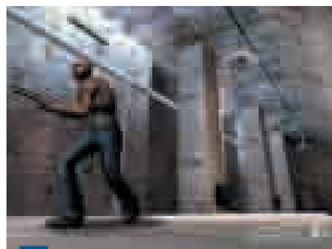
Kino-Kenner denken bei der Prämisse 'Fernsehshow mit tödlichem Ausgang' sofort an den zynischen Schwarzenegger-Film "Running Man", in dem der österreichische Kraftprotz gegen SciFi-Gladiatoren antritt. In Wahrheit stammt die düstere TV-Vision allerdings vom deutschen Regisseur Wolfgang Menge, der mit "Millionenspiel" bereits 1970 für einen echten Skandal sorgte. Klar, dass eine solch spannende Grundidee auch zu zahlreichen Action-Massakern verwurstet wurde: John Woos "Hard Target" und das Ice-T-Vehikel "Surviving the Game" dürften die bekanntesten Vertreter dieser Welle sein.







Finstere Prognose oder schon bald bitterer Ernst? In "Running Man" und "Menschenjagd" gibt's Morde fürs TV.



PS2 Auf der Flucht: Euer Anti-Held wird zumeist von Mördern verfolgt.

Manhunt

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Rockstar, Schottland
Hersteller:	Take2
Genre:	Action
D-Termin:	Dezember

Zum Teufel mit der Moral: gnadenlos spannende, teils ultrabrutale Menschenjagd-Simulation von den "GTA"-Machern.

Xbox-Alternative

Späte Überraschung: Schon im nächsten Frühjahr gehen Xbox-Zocker mit **GTA Vice City (dt.)** und **GTA 3** auf rücksichtslose Gauner-Tour.

Gamecube-Alternative

Unser Würfel soll sauber bleiben: Angesichts der familienfreundlichen Nintendo-Politik müssen Cube-Besitzer ohne Skandal leben.

Driver 3

Undercover-Cop Tanner gibt wieder Gas: Clevere Ideen und protzige Abgasschleudern summieren sich zum Spiel gewordenen Rasertraum.

So ein Entwicklerleben ist kein Zuckerschlecken: Zuerst scheitert das eigene 128-Bit-Projekt ("Stuntman") an spielerischen Unzulänglichkeiten und dann verwurstet die Konkurrenz deine originären "Driver"-Ideen zum sensationellen Blockbuster namens "GTA 3". Für weinerliches Gehader bleibt Reflections dennoch keine Zeit, vielmehr werkelt Ataris Hoflieferant am dritten Teil seiner legendären Verfolgungsjagd-Simulation – MAN!AC war für Euch in Newcastle, um dem trinkfesten Team auf die Finger zu schauen.

Langfinger mit viel PS

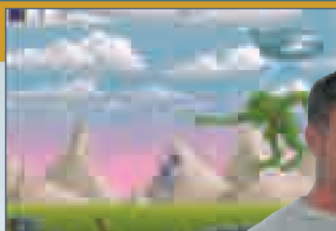
Die kriminelle Story des Stoßstangen-Epos setzt nach dem zweiten PSone-Teil ein: Super-Bulle Tanner legt sich gemäß seinem Job als verdeckter Ermittler abermals mit skrupellosen Autoschmugglern an. Wenngleich diese kleptomanische Prämisse schwer nach polnischen Schauplätzen ruft, kurvt Euer Polizei-Schumi dieses Mal durch drei digitalisierte Städte: Miami lädt mit seinen weitläufigen Straßen zu qualmenden Drifts ein, die Baguette-Metropole Nizza entzückt durch hügelige Bergpisten und in Istanbul wird schließlich durch Kotflügel-bedrohende Gassen geflitzt. Apropos Kotflügel: Fahrphysik wie Schadensmodell sämtlicher Karossen profitieren deutlich von Reflections einschlägiger Raser-Erfahrung. Ähnlich "Stuntman" ergötzt Ihr Euch an imposanten Kollisionen, die das Herz jedes Blechpiraten höher schlagen lassen. Entsprechendes Crash-Material steht jedenfalls in ausreichender Anzahl parat: Unter den insgesamt 75 Vehikeln finden sich neben Traditions-Schleudern im Mustang-Stil auch diverse Motorräder und sogar Boote. Damit Bleifüße tatsächlich jeden Winkel der fein implementierten Szenarien erkunden können, verlässt Tanner auf Knopfdruck jederzeit seinen aktuellen Untersatz und begibt sich auf Wanderschaft. Egal ob Ihr nun eine frische Karre 'beschlagnahmt', ausgebüchste Gangster umnietet oder einfach nur Eure Wohnung (dient als Basis) betretet – Vergleiche zu Rockstars Gangster-Saga "GTA" drängen sich geradezu auf. Martin Edmondson weist solche Querverweise jedoch aus gutem Grund zurück: "Bei 'Driver 3' geht's vornehmlich um heiße Verfolgungsjagden, die Lauf-Abschnitte die-



XB Nervtötende Gesetzeshüter: Nicht nur zahlreiche Ganoven wollen Tanner ans Leder, sondern auch die ortsansässige Polizei – bloß weg hier!

Tausche Amiga-Sensation gegen Rennspiel-Experten

Die bewegte Geschichte der "Driver"-Macher Reflections

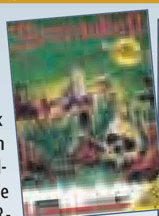


Damals sensationell: "Shadow of the Beast" (Amiga).

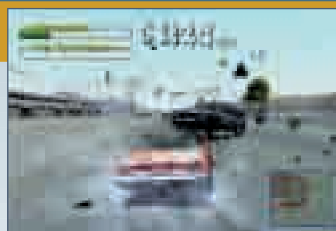
Im Jahre 1985 von Martin Edmondson gegründet, hielt sich Reflections lange Zeit mit Titeln fürs altehrwürdige Acorn Electron über Wasser. Doch erst die Amiga-Ära sollte das Team aus Newcastle zu Branchen-Bekannten werden lassen: Der Action-Knaller "Shadow of the Beast" setzte dank butterweichem Parallax-Scrolling neue Optik-Maßstäbe und zog folgerichtig zwei Fortsetzungen nach sich. Auch der Playstation-Start geriet für Edmondson zum weltweiten Erfolg: Das Crash-Spektakel "Destruction Derby" sowie die seinerzeit revolutionäre Crime-Raserei "Driver" katapultierten Reflections in die erste Reihe der Sony-Lieferanten. Die beiden letzten Projekte stießen indes auf eher lauwarme Resonanz: Sowohl die Ruckel-Orgie "Driver 2" als auch das bockschwere "Stuntman" ließen den Reflections-Stern bei Kritikern sinken – hoffentlich findet man mit "Driver 3" wieder zu alter Stärke.



Alter MAN!AC-Leser: Martin Edmondson

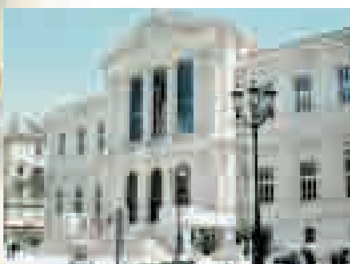


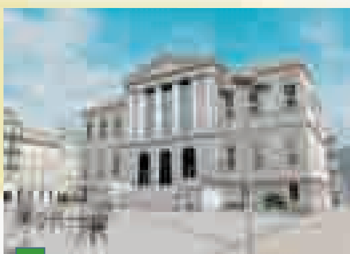
Amiga-Abschluss: Die Hüpferei "Brian the Lion" bot ordentliche Genre-Kost.



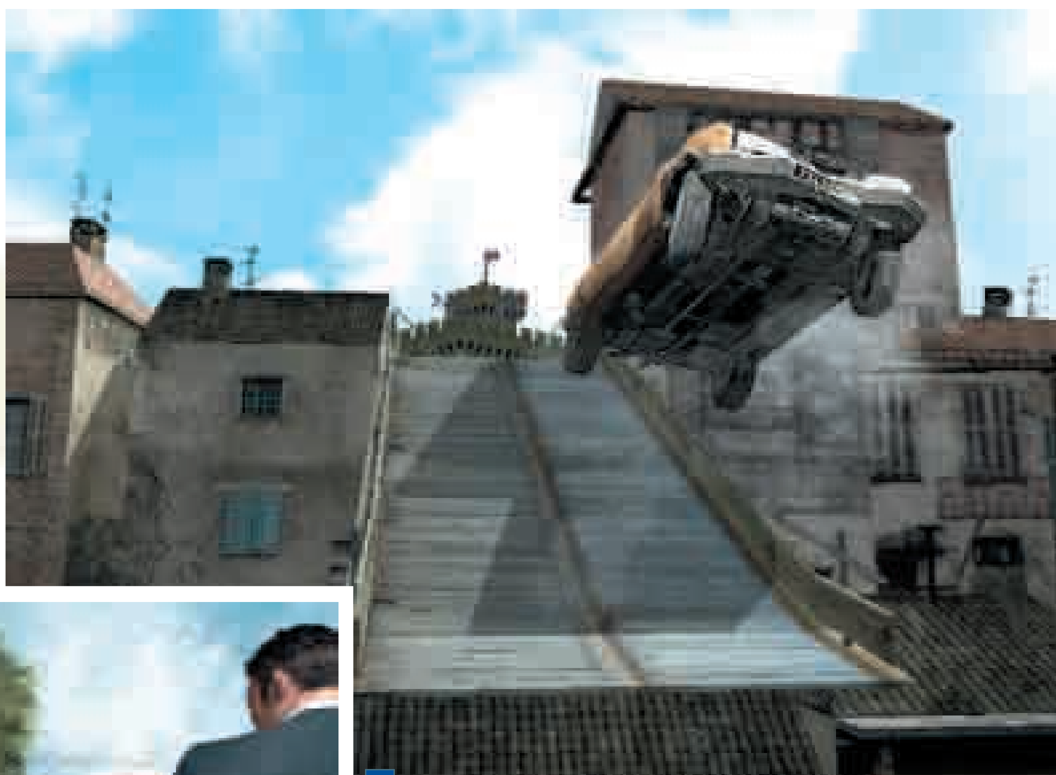
Technisch desaströs: "Driver 2" überforderte die PSone und ruckelte träge vor sich hin.







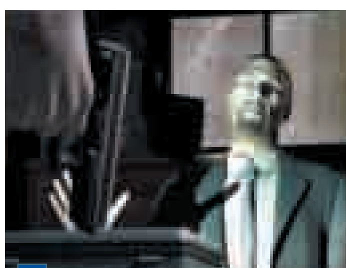
XB Original und Fälschung: Aus echten Fotos (oben) wurden Polygon-Modelle.

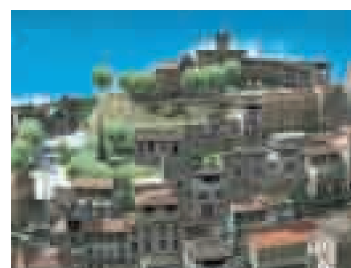


PS2 Altbewährtes Markenzeichen: Auch in "Driver 3" gibt's massenweise spektakuläre Stunts – selbst Autodächer müssen als Fahrbahn herhalten.



XB Mit der Knarre zu 'ner Karre: Per Schrotflinte verschafft sich Tanner Respekt – und sündhaft teure Sportwagen wie diesen Lamborghini-Verschnitt.





PS2 Liebe zum Detail: Sowohl die brandneuen Render-Sequenzen (links) als auch sämtliche Städte gehören dank feinster Ausarbeitung zur Next-Gen-Oberklasse.

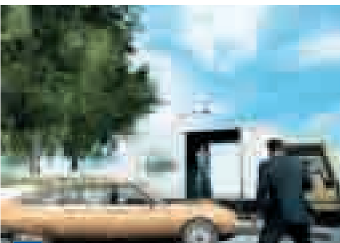
nen nur der Missions-Flexibilität", lässt sich der Reflections-Boss zitieren.

Individuell, aber schnell

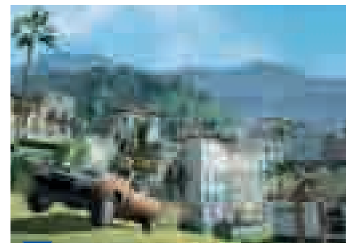
Tatsächlich hebt sich die Atari-Produktion wohltuend von Konkurrenz-Gaunereien ab: So dürft Ihr etwa jede der 30 Missionen komplett aus Ego-Sicht zocken oder eigene Replay-Filme erstellen. Besonders letzterer Bonus kommt weit über 'Nettes Zubrot'-Niveau hinaus. Vielmehr bombardiert Euch der 'Film Director' mit einem Füllhorn an Optionen: Vom Kamerawinkel über Effekte bis hin zu Zeitlupen-Sequenzen strotzen die Eigenbau-Streifen nur so vor Schauwert – eitle Regisseure tauschen ihre cineastischen Ergüsse gar übers Internet. Für weitere Abwechslung vom aufreibenden Story-Alltag sorgen Minispiele, bei denen Ihr über Checkpoint-Kurse heizt oder vor einer Polizeimeute flüchtet. Ataris Hubraumhatz besitzt also durchaus das Potenzial, nicht nur seinen mauen Vorgänger vergessen zu machen, sondern auch Genre-Produkten à la "The Getaway" an die Karre zu fahren. Ein Fragezeichen steht allerdings hinterm Release-Termin: Wenn der Titel im März erscheinen soll, müssen sich die Reflections-Mannen sputen – zu halbgar wirkte das gezeigte Material. Vielleicht setzt die kürzlich verkündete Einstampfung der Cube-Version neue Ressourcen frei – wir drücken Tanner die Daumen! *tk*



PS2 Freude an der Zerstörung: Mit dem Truck seid Ihr kaum aufzuhalten.



PS2 Jeder Schuss ein Treffer: Via Schultertaste aktiviert Ihr die Zielhilfe.



PS2 Totalschaden: Sämtliche Karossen lassen sich in ihre Einzelteile zerlegen.

Driver 3

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Reflections, UK
Hersteller:	Atari
Genre:	Action
D-Termin:	März 2004 [PS2]
	März 2004 [Xbox]

Auto fahren am Limit: sehr dynamische Gauner-Raserei in drei wunderschönen Polygon-Städten – hoffentlich wird's fertig!

Gamecube-Alternative

Gangster auf dem Würfel: Cube-Fahrer rasen ab Dezember mit Activisions heiß erwartetem **True Crime** durchs virtuelle Los Angeles.



PC
CD





PlayStation 2



eidos


ERSTMALS VEREINT, AUF EWIG VERDAMMT.
LEGACY OF KAIN
DEFIANCE
PREVIEW: WWW.LEGACYOFKAIN.COM


Gamecube

Star Wars Rebel Strike



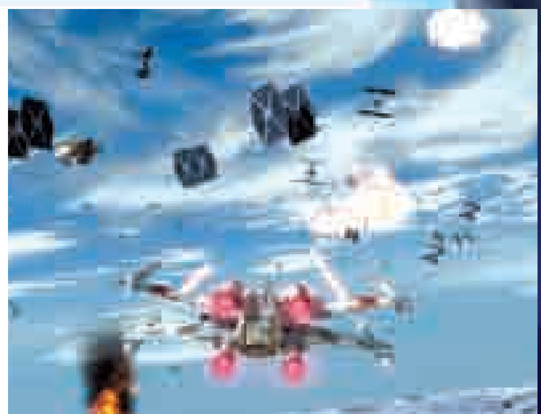
Ihr sucht die spektakulärsten Weltraumschlachten der Videospiel-Geschichte? Dann holt Euch Factor 5s neuen Action-Hammer!

Auf der diesjährigen E3 durften wir bereits mit Luke Skywalker, Han Solo & Co. erste "Rebel Strike"-Eindrücke sammeln (siehe MAN!AC 07/03). Seither hat sich einiges getan, was unser ausführliches Probespiel der fast fertiggestellten Fassung imposant bestätigt.

Wer bietet mehr?

Überkritische Zungen bemängelten an Factor 5s erster Gamecube-Ballerei "Star Wars Rogue Leader" den geringen Umfang und mangelnde Abwechslung. Beim anstehenden Nachfolger werden diese Stimmen wohl endgültig verstummen: Über ein Dutzend neue Missionen, die Lauf- respektive Fahrsequenzen mit Boden- und Weltraumgefechten nahtlos verknüpfen, alle "Rogue Leader"-Levels als Coop-Einsätze verfügbar, Multiplayer-Spaß mit Speederbike-Rennen sowie Dogfight-Varianten, diverse "Star Wars"-Arcade-Automaten zum Freispielen – über zu wenig Vielfalt oder fehlende Langzeitmotivation kann sich keiner beklagen.

Auch technisch und spielerisch gibt's erstmal nur Positives zu vermelden. Einbrüche in der Bildrate erlebt Ihr nun wesentlich seltener – bei gleichzeitig erhöhtem Gegneraufkommen und detaillierterer Optik, versteht sich. Die ehemals etwas hakeligen Laufsequenzen steuern sich jetzt tadellos und direkt, eine halbautomatische Zielfunktion erleichtert Ballereien per pedes enorm.

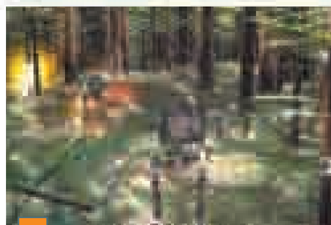


NGC Unzählige feindliche Jäger (links) und bombastische Explosionen – "Star Wars Rebel Strike" ist ein heißer Anwärter auf den Gamecube-Grafik-Thron.

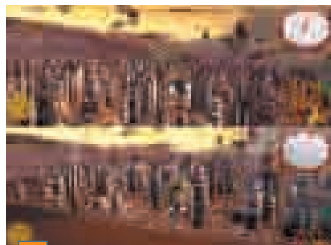
Powered by Emotion

Wer beim Vorgänger angesichts dramatischer Schlachten feuchte Hände bekommen hat, wird bei "Rebel Strike" in Freudentränen ausbrechen: So erlebt Ihr beispielsweise die Schlacht auf dem Eisplaneten Hoth diesmal nicht nur aus dem sicheren Cockpit eines Snowspeeders. Vielmehr beginnt die Mission mit dem Abschuss Eures Gleiters – von nun an seid Ihr zu Fuß zwischen den bedrohlich stampfenden Beinen mehrerer AT-AT-Walker unterwegs. Wie in der Filmvorlage erledigt Ihr die Metall-Kolosse geschickt via Magnetseil und Bombenattacke. Ein Hilferuf ordert Euch sodann in die Basis zurück: Also auf den Rücken eines Tauntaun gesprungen und los geht's quer übers Schlachtfeld. Während Eures holprigen Reitausflugs räumt Ihr feindliche Stormtrooper via Laserkanone aus dem Weg oder rennt die Plastikkameraden einfach über den Haufen. Im Hauptquartier angekommen, schnappt Ihr Euch eine wuchtige Standkanone, um attackierende AT-STs abzuwehren – nur solange durchhalten, bis der Rebellen-Convoi abhebt! Doch damit beginnt das Gefecht erst richtig: An Bord eines X-Wings macht Ihr Euch auf, die Transportschiffe zu schützen. Es folgt die wohl beeindruckendste Luftschlacht der Videospiel-Geschichte: Gut 100 Raumjäger entfachen über Hoth ein Feuerwerk aus leuchtenden Lasersalven sowie qualmenden Explosionen – und Ihr seid mittendrin...

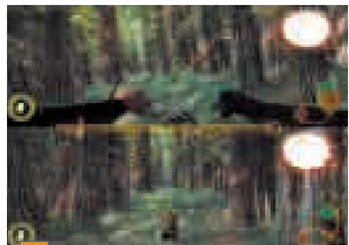
Ob wir uns von dem emotionalen Höhenflug erholen und wie "Rebel Strike" im Test abschneidet, erfahrt Ihr bereits in der nächsten MAN!AC. *os*



NGC Steuert sich eingängig und macht Spaß: die Walker-Einsätze auf Endor.



NGC In den Coop-Missionen zockt Ihr gemeinsam die Levels des Vorgängers.



NGC Zweikampf: Via Splitscreen rast Ihr auf Speederbikes durch den Wald.

Star Wars Rebel Strike

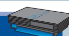

Gamecube

Entwickler:	Factor 5, USA
Hersteller:	LucasArts
Genre:	Action
D-Termin:	November

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Packende SciFi-Ballerei mit spektakulärer Optik, Bombast-Sound und motivierenden Mehrspieler-Modi – ein (fast) sicherer Hit!

Playstation-2-Alternative



Die alte 'Trekkie'-Crew kehrt zurück und erforscht in **Star Trek Shattered Universe** die unendlichen Weiten des Weltalls.

Xbox-Alternative



Packende Luftkämpfe im SciFi-Gewand verspricht Microsofts **Crimson Skies** – nächsten Monat gibt's den ausführlichen Test.

namco®

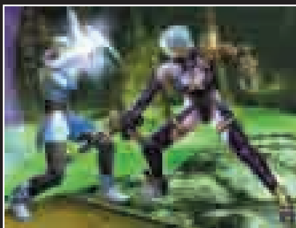
*

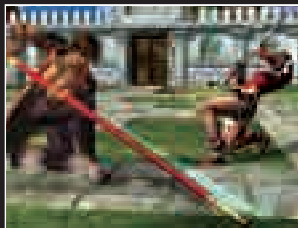
*

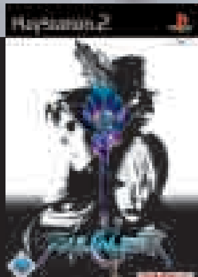
* Die Originalwaffen wurden aus Gründen des Jugendschutzes ersetzt

soulcalibur-2.co.uk









Meistere deine Waffe oder stirb!

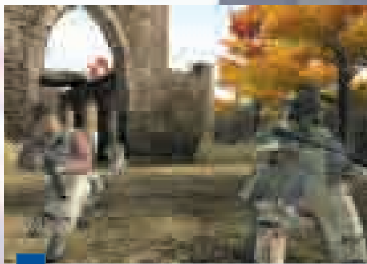
Kämpfe mit der besten Auswahl an Waffen seit es Prügelspiele gibt.

Videogames aktuell Note 1 

OPM2: 92 % 



PlayStation.2



PS2 Unauffälligkeit ist Pflicht: Dank Tarnung erkennen Euch Gegner nicht sofort.

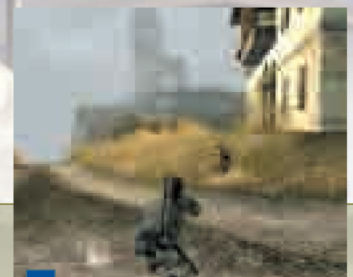


PS2 In verwinkelten Straßen überraschen Euch fiese Hinterhalte.

PS2 Feindliche Panzer sind mit Vorsicht zu genießen. Pirscht Euch besser von hinten heran oder benutzt das Ungetüm gar als Deckung.

SOCOM 2: U.S. Navy SEALs

Die Navy SEALs rufen wieder nach Helden: Erneut beweist Ihr auf der ganzen Welt Eure taktischen Ballerkünste.



PS2 Auch die nun intelligenteren Gegner verstecken sich im Gebüsch.

Sonys Vorzeige-Shooter und Online-Hoffnungsträger erfährt im nächsten Frühjahr ein umfangreiches Update: Zwölf neue Missionen erwarten dann den erfahrenen SEAL-Kommandanten. Die Einsätze führen Euch erneut um die ganze Welt, doch diesmal geht es raus aus dem Dschungel und rein in hitzige Straßenschlachten. Krisengebiete in Algerien, Albanien, Brasilien und Russland fordern noch mehr taktisches Geschick als der Vorgänger. Für weitere Spannung sorgen wechselnde Tageszeiten und widrige Witterungen, die Euch die Sicht nehmen. Neue Möglichkeiten ergeben sich durch Interaktion in den Levels: Nun könnt Ihr stationäre Geschütze bedienen und mit diversen Vehikeln umherbrausen. Wie bisher befehligt Ihr Euren vierköpfigen Trupp via USB-Headset samt erweiterter Spracherkennung – Eure Untergebenen akzeptieren aber auch weiterhin Tasten-Befehle. Daneben erfuhr die KI eine gründliche Überarbeitung, um besonders die bisherigen Schwachpunkte beim Nahkampf auszumerzen. Einsteiger wie Veteranen freuen sich zudem über einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad.



PS2 Bei Nachtmissionen solltet Ihr jedwede Lichtquellen meiden.

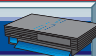
In einigen Missionen arbeitet Ihr auch noch mit anderen Teams: Hier kommen britische SAS-Spezialeinheiten sowie russische Spetznaz-Soldaten zum Einsatz, die selbständig agieren. Gegenseitige Kampf-Unterstützung ist hier Pflicht. Um der Lage Herr zu werden, könnt Ihr sogar Artillerie- oder Luftunterstützung anfordern. Auch das Waffenarsenal protzt mit neuem, größerem Umfang: Nun stehen neben Pistolen, Sturmgewehren und MGs gar Raketenwerfer, Schrotflinten und Annäherungsminen zur Verfügung, was auch im Online-Modus für Fluch und Segen sorgen wird.

Jagd im Netz

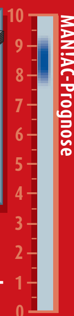
Online tritt wiederrum ein Team von bis zu 16 Spielern gegeneinander an. Tipparbeiten bleiben Euch in der Lobby erspart: Auch hier gilt nun die volle Headset-Unterstützung. In den Einsätzen wird nun praktischerweise eingeblendet, wer gerade spricht. Neben den schon bekannten Modi Geiselbefreiung, Unterdrückung (Auslöschen aller Gegner) und Zerstörung (Bombenlegen in Feindesgebiet) kommen nun neue Aufgaben dazu: Geleitet und beschützt wichtige Personen durch das Szenario oder brecht durch die gegnerische Front. Um hier zu bestehen, müsst Ihr Euch mehr denn je mit Euren Teamkameraden absprechen und behutsam vorgehen. Dabei könnt Ihr aber auch Fallen und fiese Hinterhalte für die feindlichen Truppen vorbereiten. Erschwerend kommen wechselnde Wetterbedingungen in den Szenarien dazu – so schränkt starker Regen die Sicht ein. Außerdem muss die Vorgehensweise der Tageszeit angepasst werden – gerade die Nacht sorgt da für ganz neue Möglichkeiten. Praktisch: Eine Liste zeigt, welche Eurer Freunde gerade online sind, um sie zu einem Match herauszufordern. *ts*

SOCOM 2: U.S. Navy SEALs

Playstation 2



Entwickler:	SCEA Foster City Studio, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal 2004

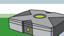


MAN!AC-Prognose

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Packender Taktik-Shooter mit vielen Online-Modi und verbesserter Headset-Unterstützung.

Xbox-Alternative



Auf der Microsoft-Konsole marschieren im November die **Rainbow Six 3**-Soldaten samt Online-Modi und einer Portion Taktik auf.

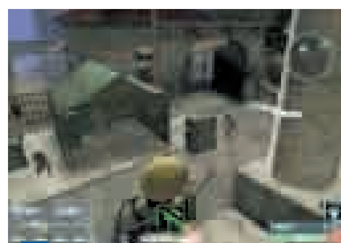
Gamecube-Alternative



Würfel-Wüstenkrieger erfreuen sich Anfang nächsten Jahres an **Conflict: Desert Storm 2**, um heiße Straßenschlachten auszufechten.



PS2 In den detaillierten Räumlichkeiten stehen oft Infiltrationen an.



PS2 Gegen das brachiale Flak-Geschütz haben Terroristen keine Chance.

Forbidden Siren

Sony wagt sich mit einem neuartigen Kamera-Konzept auf düstere Horrorpfade.



PS2 Duckt Euch, um nicht von einem hinter den Büschen lauernden Zombie entdeckt zu werden. Für mehr Unauffälligkeit schaltet Ihr Eure Taschenlampe ab.



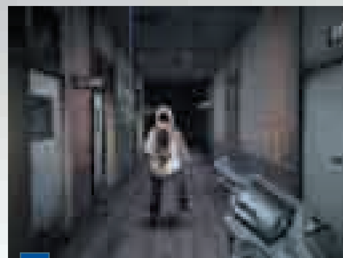
PS2 Mit Schusswaffen könnt Ihr die Zombies nur für kurze Zeit betäuben.

Auf dem malerischen Städtchen Hanyuda lastet ein Fluch – alle Einwohner verwandeln sich nach und nach in gierige Untote. Nur zehn Protagonisten können in jeweils einer Episode dem Wahnsinn entkommen. Anders als bei der Genre-Konkurrenz "Resident Evil" & Co. stehen bei "Forbidden Siren" weniger Action, sondern ausgefeilte Schleicheinlagen im Vordergrund. Dabei müsst Ihr jeden Zombie-Kontakt vermeiden, denn Angriffe enden meist tödlich.

Leider hilft Euch hier kein informativer Radarschirm, sondern ausschließlich die Ego-Sicht der Untoten.
Und das funktioniert so: Mittels L2 schaltet Ihr auf eine verrauschte Radarsicht um, in der Ihr Euch via linkem Analog-Stick umsehen könnt. Befindet sich eine Teufelsbrut in der entsprechenden Stick-Richtung, verschwindet das Grießeln. Stattdessen guckt Ihr nun durch die Augen der bösen Schergen. Und genau das ist der Clou, denn so erkennt Ihr, welchen Weg Ihr besser meiden solltet, um gefahrlos durch das Szenario zu kommen. Dieses neuartige Feature garantiert Hochspannung!

Ungesehen zum Ziel

Zu Beginn schlüpft Ihr in die Rolle eines verwirrten Gymnasiasten, der an einem blutroten Flüsschen erwacht. Kurz darauf schleust Euch ein mysteriöses Mädel durch ein naheliegendes Dorf und gibt Anweisungen, um nicht den Dämonen in die Arme zu laufen. Dient der erste Level noch als Einführung, seid Ihr in den folgenden Episoden auf Euch allein gestellt. So müsst Ihr beispielsweise als Lehrerin aus einer Schule entkommen. Spannend wird die Angelegenheit noch durch eine Schülerin, die Ihr in selbiger Episode ebenfalls hinausgeleiten müsst. Diese folgt auf Kommando und kann sich in Schränken verstecken. Lebensnotwendig ist dabei das Scannen Eurer Umgebung nach Zombies. Um keine bösen Überraschungen zu erleben, solltet Ihr Euch die Routen der Untoten genau merken. Selbst Eure hilfreiche Taschenlampe müsst Ihr oft abschalten, um nicht auf Euch aufmerksam zu machen. Dabei wird die Zombie-KI deutlich: Die Burschen verfolgen Euch auch durch geschlossene Türen, erklimmen Leitern und umgehen Hindernisse. Erst nach einiger Sucherei lassen sie von Euch ab und wenden sich wieder ihrem Trott zu. Die hitzigen Verfolgungen erzeugen trotz etwas träger Steuerung schon jetzt hochspannende Situationen, die den Genre-Kollegen in keinster Weise nachstehen. Optisch beeindrucken detailreiche Bauten sowie rätselhafte Protagonisten, die mittels Grießelfilter noch in ein weit düstereres Licht gerückt werden. Hoffentlich kann das kuriose Spielprinzip das Genre tatsächlich auf neue Pfade lenken. *ts*





PS2 Ansichtssache: Per Telepathie blickt Ihr durch die wachsamen Augen der Untoten – entgeht ihren Blicken, um nicht als blutiger Nachtisch zu enden.

Forbidden Siren

Playstation 2

Entwickler:	Sony, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	1. Quartal 2004

MAN!AC-Prognose (10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0)

Atmosphärisch dichtes Horror-Abenteuer, das mit neuer Sicht der Dinge besticht: Blickt durch die Augen Eurer Gegner.

Xbox-Alternative

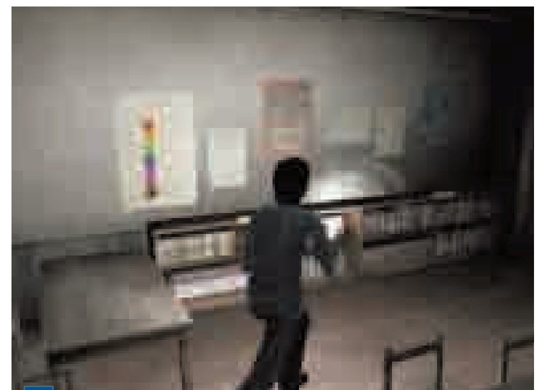
Xbox-Horror-Fans haben gute Chancen auf eine Umsetzung des PS2-Schockers Project Zero 2.

Gamecube-Alternative

Leider noch ohne Erscheinungstermin: Das vielversprechende Grusel-Sequel der Kult-Serie in Echtzeit-3D – Resident Evil 4.



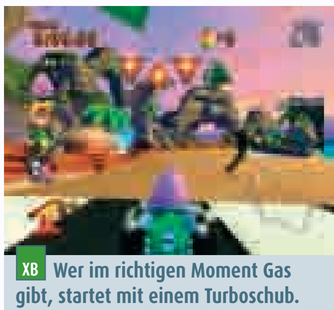
PS2 Anfangs führt Euch eine geheimnisvolle Unbekannte durch das bedrohliche Dorf und gibt wertvolle Stealth-Tipps.



PS2 Pflichtfach Schleichen: Zusammen mit einer Schülerin müsst Ihr aus der zombieverseuchten Penne entkommen.

Crash Nitro Kart

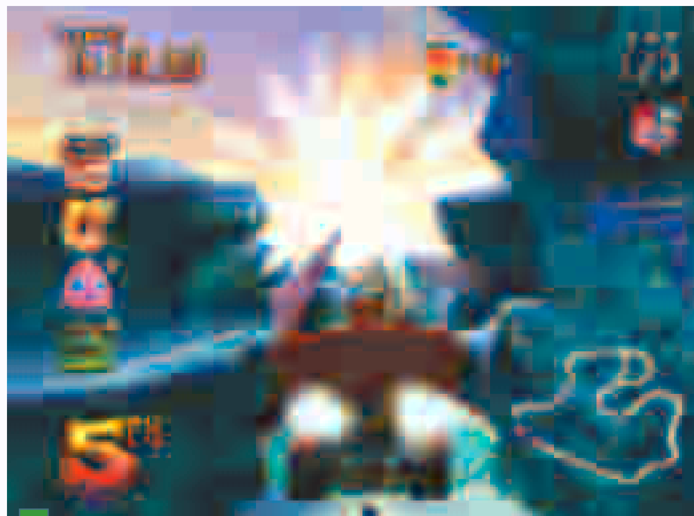
Der Kampf der Fun-Racer-Titanen geht in die zweite Runde. Ob Mario den Beutelrattenkonkurrenten Crash erneut abhängt, erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Vergleich.


XB Wer im richtigen Moment Gas gibt, startet mit einem Turboschub.

Fans des ersten "Crash"-Renners freut Euch: Die Beutelratten-Macher setzen alle Hebel in Bewegung, um "Mario Kart" den Titel 'bester Fun-Racer' wegzuschnappen.

Abenteuer ohne Grenzen

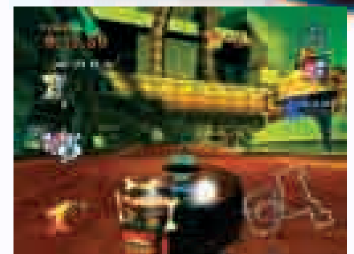
Als ob Crash und sein Clan nicht schon genug Ärger mit N-Cortex und Co. hätten, düst Oberbösewicht Velo (als Herrscher der Galaxis gefürchtet) durch unser Sonnensystem, um sich den Planeten Erde unter den Nagel zu reißen. Diesem dreisten Plan stellen sich wahlweise das Team Bandicoot oder das Team Evil entgegen. Euer edles Vorhaben, Velo in die Schranken zu weisen, ist jedoch mit vielen Gefahren verbunden. Denn in vier verschiedenen Welten müsst Ihr unzählige Aufgaben wie 'Einzelrennen' oder 'CNK-Race-Meisterschaften' absolvieren und als Sieger hervorgehen. Auch bockschwere Endgegner wollen sich mit Euren Fahrkünsten messen.


XB Wer träumt, verliert: Während Tiny sich den atemberaubenden Sonnenuntergang ansieht, braust die Konkurrenz gnadenlos davon.

Turbo-Taktik

Die eingerosteten Karts von früher haben ausgedient, denn Velo höchstpersönlich spendiert Euch futuristisch aufgemotzte Mobile mit integriertem Turbo-Boost. Letzterer wird bei jedem richtig getimten Sprung aktiviert. Zur optimalen Ergänzung setzt Ihr die unverzichtbaren Extrawaffen ein: Mit den Raketen macht Ihr dem Gegner ordentlich Feuer unter dem Hintern, auch neue Items wie der alles wegfegende Wirbelwind finden sich in "Crash Nitro Kart".

Im Einspieler-Modus verbessert Ihr Eure Zeiten in den 'Race-Time Trials' oder kämpft im 'Cup-Tournament' um Meisterschaftspunkte. Mehrspieler-Duelle sind auf einer Konsole für bis zu vier Spieler möglich und überzeugen schon jetzt mit flüssiger Grafik und packenden Positionsrangeleien. In welcher Form und auf welchen Plattformen im Netz gezockt werden kann, steht noch nicht fest.




XB Uka-Uka sei dank: N-Cortex rast vom Rennfieber gepackt gen Sieg.

Streckenflut tut gut

Die Kurse gefallen mit abwechslungsreichem Design: Hügelige Abschnitte meistert Ihr ebenso wie futuristische Korkenzieher-Röhren. Die Umgebungsgrafik verwöhnt mit fantastischen Schauplätzen wie mystische Tempel, romantische Strände und eisige Schneegebiete. Mario muss sich in Acht nehmen!


XB Crash vor der steilen Einfahrt in das 'Clockwork-Orange'.



Crash Nitro Kart

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Entwickler:	Vicarious Visions, USA
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]
	November [NGC]

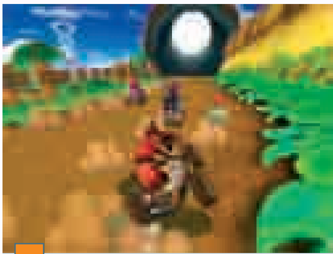
Anspruchsvoller Fun-Racer mit motivierendem Abenteuer-Modus und herrlich wahnwitzigen Kursen.

Crash Nitro Kart

Pro
- herausfordernder Abenteuer-Modus
- enorm starke Endgegner
- futuristisch-verrückte Kurse
- spaßige Charaktere

Contra
- grafisch bunt, aber unspektakulär
- wenig Neuerungen zum Vorgänger

Mario Kart Double Dash!!

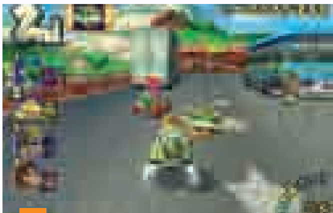

NGC Die 'Kongs' liegen auf der hauseigenen Strecke zurück. Schämt Euch!


NGC Luigi setzt alle Mittel ein, um endlich vor Mario ins Ziel zu kommen: Prinzessin Daisy und Luigis böser Gegenspieler Waluigi werden als Mitfahrer (miss)braucht.

Sechs Jahre nach dem 'echten' 3D-Debüt "Mario Kart 64" ist es wieder soweit: Der berühmteste Fun-Racer geht mit Pauken und Trompeten in die dritte Runde.

Doppelte Kraft voraus

"Mario Kart: Double Dash!!" überrascht mit einer revolutionären Neuerung im Genre der Spaß-Renner: Ihr rast nicht mehr alleine über die farbenfrohen Strecken, sondern habt immer einen Teamkameraden auf dem Rücksitz dabei. Dieser wirft die Extrawaffen gegen die Feindesschar und verändert Euer Fahrverhalten aufgrund seiner Körperfülle erheblich. Skurrile Held/Bösewicht-Kombinationen wie Mario und Bowser sind ebenso möglich wie typische Familien-Teams. Die Fahrer unterscheiden sich natürlich in den Fähigkeiten Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Stärke und Lenkverhalten. Selbstverständlich können Einsteiger wieder in der 50ccm-Klasse Rennerfahrung sammeln, Profis fiebern dagegen der deutlich rasanteren 150ccm-Variante entgegen.


NGC Yoshi in Gefahr: Mini-Bowser packt seinen Stachelpanzer aus.

Frischer Item-Spaß

In puncto Extrawaffen findet Ihr viele alte Bekannte: Auf zielsuchende rote Schildkrötenpanzer wird ebenso wenig verzichtet wie auf Turbopilze, Verkleinerungs-Blitze und andere 'Nettigkeiten'. Frische Items wie die Kettenhund-Kugel ziehen Euch mit Volldampf über die Piste – sogar das Lenken dürft Ihr Euch dabei sparen. Doch dem nicht genug: Jeder einzelne Fahrer verfügt über eine individuelle Superwaffe: Mario wirft mit einer Hand voll Feuerbällen, Bowser packt einen ultimativ-riesigen Echsenpanzer aus, Yoshi schmettert via Dino-Ei die Konkurrenten von der Piste und Donkey Kong platziert eine überdimensionale Riesenbanane auf der Strecke.

Zu Beginn dürft Ihr aus drei Meisterschaften wählen: Im 'Mushroom-Cup' absolviert Ihr einen Highspeed-Rundkurs, meistert mit Turbo-Einsatz die 'Mushroom Bridge' (umgeht dabei lästigen Stau, indem Ihr einfach über die Brückengeländer braust), driftet in schmutzig-schlammiger Motocross-Manier durch eine überdachte Arena und rast als Höhepunkt durch das aus "Donkey Kong Country" berühmt-berüchtigte Riesenfass – fahrt hindurch und genießt den ultimativen Weitflug.



NGC Des einen Freud ist des anderen Leid: Im überragenden Zweispieler-Modus sind Wutausbrüche und Freudensprünge vorprogrammiert.

Modus-Vielfalt

Während die Meisterschafts-Variante für ein oder zwei Spieler gedacht ist, genießt Ihr heiße Vierspieler-Action im 'VS-Modus' via Splitscreen oder integrierter 'LAN'-Option. Im hektischen 'Battle-Modus' versucht Ihr Euch zu Beginn an der bekannten Ballon-Schlacht: Wer zuerst die fliegenden Gummi-Kugeln des Gegners zerstört, heimst den Sieg ein. Neu hinzugekommen ist das 'Bob-Omb Blast'-Minispiel: Schnappt Euch die putzig-explosiven Kerlchen und schmeißt sie zielgenau auf die lästigen Konkurrenten. *rf*

Mario Kart Double Dash!!

Pro +	ultimativ-geniale Mehrspieler-Duelle
+	Zweier-Teams für die Extraportion Taktik
+	superwitzige neue Extrawaffen
+	knuddlig-putzige Charaktere
+	keine langatmigen Strecken
Contra –	grafisch keine Weiterentwicklung

Mario Kart: Double Dash!!

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Gamecube

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	November

Doppelter Spaß-Faktor dank dem sensationellen neuen Feature: zwei Fahrer in einem Team gegen die wilde Nintendo-Horde.

Playstation-2-Alternative

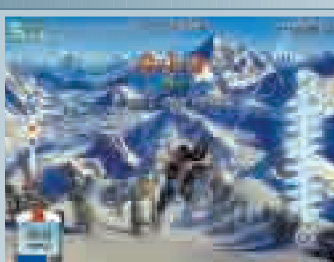
Beutelratte Crash gibt wieder Gas: Ab November dürfen Fans des Grinsegesichts in **Crash Nitro Kart** gegen N-Cortex & Co. antreten.

Xbox-Alternative

Auch auf der Xbox rast Crash mit seinen Comic-Kollegen um die Wette: **Crash Nitro Kart** erscheint zeitgleich für alle Plattformen.

SSX 3


PS2 Nach dem Nose Press kann der Feuerwerksfreudensprung kommen!


PS2 Psymon testet sein Board auf Sprungflexibilität in luftiger Höhe.

Das mit Abstand verrückteste und farbigste Snowboardspiel aller Zeiten ist zurück. Der dritte Teil von "SSX" will Euch diesen Winter kräftig einheizen. Dazu hat das Spiel einige überraschende Neuerungen in seinen trendigen Rucksack gepackt.
Einerseits locken die abgefahrenen 'Übertrick'-Jumps, welche Ihr mit gefüllter Turbo-Leiste und einfacher Tastenkombination ausführen könnt. Andererseits sind die auf drei verschiedenen Bergspitzen stattfindenden Rennen noch verrückter und vielseitiger gestaltet. Auf den 'Backcountry'-, 'Bigair'- und 'Race'-Strecken gibt es massenweise Abkürzungen und verschiedenste Alternativ-Routen, die Ihr frei erkunden könnt. Daneben überzeugen die diversen alten und neuen Charaktere mit stylischem Design und sympathischen Auftreten. Mit ausreichend Preisgeld stattet Ihr die Athleten wie gewohnt mit schnelleren Snowboards und vielem mehr aus.
Musikfans werden dank unzähligen lizenzierten Titeln von bekannten R&B-, Hip-Hop-, Chill-Out- und Crossover-Stars begeistert sein.
Fazit: Mit "SSX3" steht ein äußerst vielversprechender Titel in den Startlöchern, der die beiden Vorgänger mit tadelloser Optik und eingängiger Steuerung locker vom Thron stoßen wird.

SSX 3

Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	EA, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	Oktober [PS2]
	Oktober [Xbox]
	Oktober [NGC]

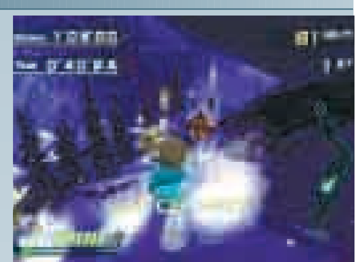
MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Klasse Trendsporttitel mit dem Besten aus den ersten beiden Teilen, abgedrehten Features und fast unendlicher Freiheit.

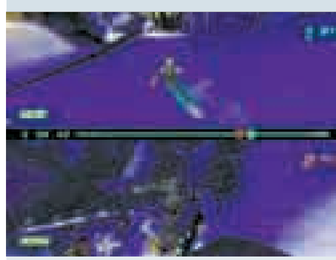

PS2 Boarden in Perfektion: Sobald die 'Superüber'-Leiste gefüllt ist, vollführt Ihr den ultimativen Stunt.

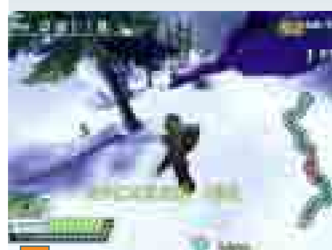
1080° Avalanche




NGC Nacht-Snowboarden an Silvester: Gibt es etwas Schöneres? Vergesst angesichts faszinierender Lichtspielereien nicht das Ausführen von punktebringenden Stunts.

Das beste N64-Snowboardspiel erlebt mit dem Zusatz "Avalanche" eine exklusive Gamecube-Wiedergeburt. Die auffallendste Neuerung stellt der LAN-Modus dar: Hier könnt Ihr mit bis zu vier Spielern die eisigen Berggipfel herunter rasen. Voraussetzung dafür ist aber folgendes Equipment: vier TV-Geräte, vier Gamecube-Konsolen inklusive dem Spiel "1080° Avalanche", ein Hub-Adapter und vier Modems. Neben dieser teuren Variante bietet Nintendos Schneevergnügen dem Otto-Normalboarder noch genug Mehrspieler-Spaß via Splitscreen.
Altbekannte Charaktere wie Kensuke, Rob und Co. sowie neue Athleten versuchen sich in zahlreichen Modi wie 'Match-Race', 'Gate-Challenge' (Riesenslalom), 'Time Trial' und 'Trick-Attack'. In Sachen Steuerung gefallen die verschiedenen und leicht auszuführenden Tricks sowie der 'Off-Balance'-Effekt. Letzterer setzt ein, sobald Ihr zu viele Fahrfehler verursacht. Aus der misslichen Lage rettet Ihr Euch sodann, indem Ihr den Analogstick im richtigen Timing dreht. Insgesamt ein ansprechendes Boarder-Vergnügen, welches vor allem Realismus-Puristen gefallen wird.




NGC Der flüssige Zweispieler-Modus (oben) gefällt ebenso wie die Fahrt gegen einen starken CPU-Gegner.

1080° Avalanche

Gamecube

Entwickler:	NST, USA
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	November

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

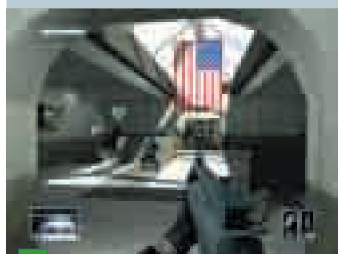
Realistischer, gleichzeitig aber auch weniger spektakulär als "SSX3": "Avalanche" punktet mit Mehrspieler-Spaß via LAN.



SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ **Taktiker an die Front:** Square-Enix setzt seine legendäre Strategie-Reihe "Front Mission" auf der PS2 fort. Die Story spielt zwischen Teil 1 und 2. +++ **Gerüchteküche:** Die Ego-Shooter-Granate "Half-Life 2" soll laut Insidern auch auf Gamecube 2 und Playstation 3 erscheinen. Eine Xbox-Umsetzung ist sicher. +++ **Toller Bonus:** Bei Segas Hüpfspiel "Billy Hatcher and the Giant Egg" lassen sich die Klassiker "Nights into Dreams", "Puyo Pop" und "Chu Chu Rocket" freispielen respektive auf den GBA runterladen. +++ **Düsteres Mittelalter:** Der französische Entwickler Widescreen arbeitet für Namco an der Ritter-Metzelei "Plague of Darkness"-Knallers. Darin kämpft Ihr als Held Douran gegen einen fiesen Dämon. Release: Sommer 2004. +++ **Online-Skandal?** Capcoms "Resident Evil: Outbreak" könnte in Europa tatsächlich ohne Internet-Option erscheinen. Man prüfe momentan die Netzwerk-Möglichkeiten im alten Kontinent, heißt es von Entwickler-Seite. +++ **Wer sucht, der findet:** Die Spieleschmiede Free Radical fahndet nach einem Publisher für "Timesplitters 3", der heiß begehrte Titel erscheint 2004. +++ **Hubschrauber-Schlacht:** Metro 3D kündigt mit "Threat Con Delta" eine Helikopter-Action vom Entwickler-Studio ASK an. Das Spiel soll noch in diesem Jahr erscheinen. +++ **Herr der Pleiten:** Nachdem bereits "Die Gefährten" äußerst mager ausfielen, streicht Vivendi nun seine zweite Tolkien-Versoftung "Isengards Verrat" ersatzlos. Der Titel habe nicht die Qualität gehabt, um mit Electronic Arts' Konkurrenz-Produkt mitzuhalten. +++ **Rollenspielhammer:** Konami gibt erste Details zu "Suikoden 4" bekannt. So wird das Charakter-Design wesentlich realistischer ausfallen. Als Szenario wählte man eine japanische Inselgruppe. Nippon-Release: 2004. +++ **Früherer Schmerz:** Die Konsolen-Umsetzungen von "Max Payne 2: The Fall of Max Payne" sollen nun doch noch vor Weihnachten erscheinen. Ursprünglich ging Take 2 von einem 2004-Release aus. +++ **Klassiker kostenlos?** Laut Gerüchten liegt der US-Fassung von "Mario Kart: Double Dash!!" eine Bonusdisc mit dem N64-Hammer "Mario Kart 64" bei. Ob die Scheibe tatsächlich enthalten ist bzw. auch in Deutschland erscheint, bleibt im Dunkeln. +++ **Coole Musik:** Activision unterstützt seine Gangster-Action "True Crime Streets of L.A." mit einem exzellenten Soundtrack. Zu den enthaltenen Künstlern zählen Szene-Größen wie Snoop Doggy Dogg, Ice-T, Eazy-E und die Westside Connection. +++ **Spiel's nochmal Sam:** Die Fortsetzung von Ubi Softs "Splinter Cell" namens "Pandora Tomorrow" nimmt langsam konkrete Formen an. Auf der Webseite www.splintercell.com gibt's neuerdings echte Screenshots sowie ein Video des kommenden Konsolen-Highlights.

SWAT: Global Strike Team



XB Vorsicht ist Pflicht: Eure Kollegen sind durch Eigenfeuer verwundbar.



PS2 Wer Feinde festnimmt statt killt, schneidet in der Bewertung besser ab.

SWAT: Global Strike Team

Playstation 2

Xbox

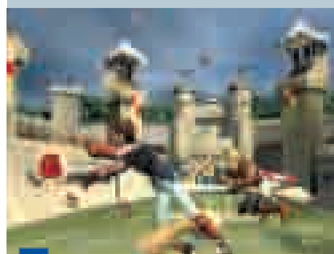
Entwickler:	Argonaut, England
Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Action
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]

MAN!AC-Prognose: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

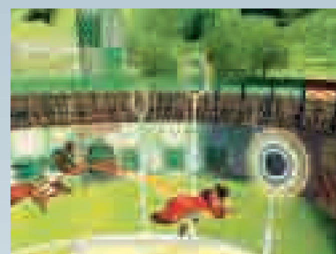
Kluger Taktik-Shooter mit optionaler Sprachkontrolle und realistischen Elementen, ohne die nötige Action missen zu lassen.

Nach "SOCOM" und demnächst "Rainbow Six 3" geht ein weiterer Action-Vertreter mit Spracherkennung an den Start: Bei "SWAT: GST" ballert Ihr Euch als Anführer einer dreiköpfigen Einsatztruppe durch über 20 Missionen. Euren Kollegen gebt Ihr dabei per Headset Befehle und erarbeitet Euch so Vorteile gegenüber den Feinden. Im Gegensatz zu den PC-"SWAT"-Titeln wird zwar nicht auf pedantische Regeleinhaltung geachtet, der Realismus aber auch nicht völlig vergessen: Wer z.B. die vorgeschriebenenen Prozeduren befolgt, kassiert Extra-Belohungen.

Harry Potter Quidditsch-Weltmeisterschaft



PS2 Außer Besen nichts gewesen: Der magische Ballsport begeistert nur Fans.



Electronic Arts melkt seine "Harry Potter"-Lizenz trotz fehlender Film-Unterstützung weiter: Nun dürft Ihr den Zauberer-Sport Quidditsch an der Konsole zocken. Dabei schwirrt Ihr per Besenstiel durch die 3D-Lüfte und erzielt Tore. Neben der Hogwarts-Meisterschaft stehen zusätzlich Mehrspieler-Matches und ein internationales Turnier samt Nationalteams zur Wahl. Technisch sehr ordentlich, krankt die hektische Sportart bislang an wackeligen Kameraperspektiven und chaotischem Spielablauf – taktischen Tiefgang müsst Ihr ergo mit der Lupe suchen.

Quidditsch-Weltmeisterschaft

Playstation 2

Xbox

Gamecube

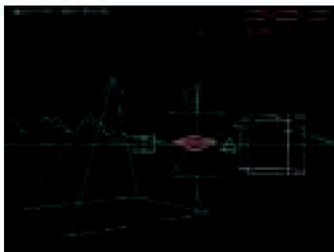
Entwickler:	EA, England
Hersteller:	EA Games
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]
	November [GC]

MAN!AC-Prognose: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

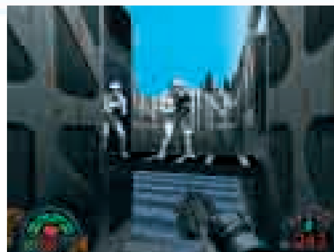
Für Potter-Fans okay: Leidlich spannendes Magier-Ballspiel mit netter Polygon-Optik, aber auch konfusem Spielgeschehen.

EGOISTISC

Vom Strich-Labyrinth zum effektvollen Polygon-Schauspiel: In unserem Ego-Shooter-Special ergründen wir bewegte Vergangenheit sowie rosige Zukunft des Baller-Genres.



Damals revolutionär: Bei "Battlezone" wurde erstmals in 3D geballert.



Die erste Indizierung für LucasArts: "Dark Forces" (PC).

Für die einen mitreißendes Action-Erlebnis, für die anderen verabscheuungswürdige Brutalo-Software: An keinem Spielesegment scheiden sich die Geister so stark wie im Falle der Schützenfeste aus Ego-Ansicht. Kein Wunder, dass die ballernde Zunft hierzulande mehr indizierte (siehe Kasten) bzw. von der USK gebrandmarkte Vertreter aufweist als jede andere Zockersparte. Angesichts der aktuellen Schwemme an neuem Schützenfutter werfen wir dennoch einen mutigen Blick auf die Entstehung der kontroversen PC-Urväter von "Halo" & Co.

Meilenstein oder Jugendgefahr?

Unsere Zeitleiste zeigt alle Ego-Titel, die international Beachtung fanden – sei's durch technische Innovationen oder Verkaufserfolge. Von diesen insgesamt 15 Titeln stehen hierzulande sieben Spiele wegen jugendbeeinträchtigender Gewaltdarstellung auf dem Index, einer wurde gar beschlagnahmt.

Fortschritt durch Technik

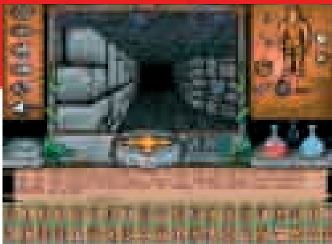
Im Fadenkreuz des Interesses stand damals wie heute die berüchtigte Spieleschmiede id Software: Angetrieben von Programmier-Koryphäe John Carmack und dessen kongenialem Partner John Romero (siehe "Doom 3"-Preview) vollbrachte die texanische Truppe 1992 eine technische Revolution – die gleich mal beschlagnahmt wurde. Schießen aus der Ego-Perspektive stellte zwar dank Klassikern wie der Panzer-Knallerei "Battlezone" (1980) oder dem Weltraum-Fossil "Spasim" (1974) längst keine Innovation mehr dar, aber erst id Softwares gewalttätiges Nazi-Abenteuer kombinierte totale Bewegungsfreiheit mit komplett texturierter Umgebung – zudem war der Shareware-Titel quasi kostenlos erhältlich. Vom Erfolg motiviert, schoben die US-Mannen zwölf Monate später den nächsten (in Deutschland indizierten) Ballermann hinterher: "Doom" verwandelte den Comic-Unterton seines Vorläufers in gnadenlose Horror-Stimmung. Darüber hinaus brach das Zeitalter der Online-Spiele an: Sowohl Modem-Duelle als auch Vierspieler-Matches über Netzwerkkabel bürgten für den Kommerz-Erfolg des Grusel-Shooters. Gar als noch folgenreicher sollte sich die Freigabe des zugehörigen Quell-Codes erweisen, denn auf diese Weise mutierten urplötzlich zahlreiche Hobby-Bastler zu Entwicklern so genannter 'Mods' – also abgeänderter, mit neuen optischen Elementen versehener Fassungen des Original-Spiels. Selbst LucasArts betraten wenig später mit ihrem Laser-Fest "Dark Forces" (1995) erstmals Ego-Shooter-Gefilde und landeten damit sogleich auf dem Index. Weitaus weniger beachtet – jedoch von nahezu ebenbürtiger Technik-Bedeutung fürs Genre – veröffentlichten Looking Glass (lebt heute als Ion Storm weiter) schon 1992 ihr Rollenspiel "Ultima Underworld". Im Gegensatz zur schießenden Konkurrenz bestaunten Fantasy-Anhänger hier erstmals 'runde' 3D-Welten. Die zugrunde liegenden Grafik-Routinen



Geschmacklos: Angesichts solcher Szenen wundert es kaum, dass sämtliche Teile der "Quake"-Reihe indiziert wurden – definitiv kein Kinderkram!



HE EVOLUTION

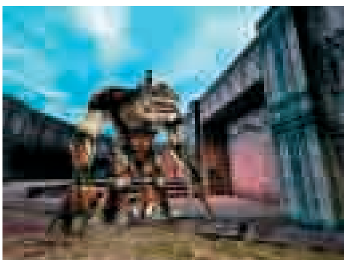

3D-Sensation: Im RPG-Hit "Ultima Underworld" gab's organische Gewölbe.

namens 'Dark Engine' fanden übrigens zwei Jahre später beim SciFi-Knüller "System Shock" weitere Anwendung. In der Software-Saison anno '96 kam es dann zum (von der BPjS abermals geächteten) Showdown zwischen id Software und den Emporkömmlingen von 3D Realms: Während Letztgenannte ihr Macho-Maskottchen "Duke Nukem" ins Polygon-Rennen schickten, konterten die "Doom"-Urheber mit "Quake". Das herausragende Merkmal dieses Software-Erdbebens war abermals mehr technischer denn spielerischer Natur: Vollständig dreidimensionale Levels samt Höhenunterschieden sorgten für frische Interaktionsmöglichkeiten fernab sturer Schießerei.


Nicht nur für seine Kontroversen berühmt: Der "Half-Life"(dt.)-Ableger "Counter-Strike" erfreut sich trotz zahlreicher Kritiker immer noch größter Beliebtheit.

Neuer Adventure-Einfluss

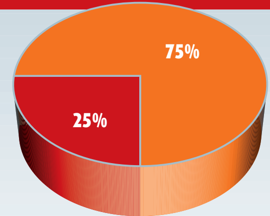
Zwischenzeitlich legten auch die Konsolen in puncto Hardware-Kraft respektive komplexer 3D-Darstellung zu: So erschien 1997 mit der N64-Agentenhatz "Goldeneye" (bei uns indiziert) eine Mixtur aus Abenteuer-Elementen und reinrassiger Ballerei. Nichtsdestotrotz blieb die Bürorechner-Fraktion dank zweier Vorzeige-Schützenfeste vorerst das Nonplusultra: Überzeugte Epics "Unreal" (1998) vor allem durch seine optischen Qualitäten, setzte Valve mit "Half-Life" (dt.) neue Atmosphäre-Maßstäbe. Letzterer Geniestreich musste sodann als Basis für zahlreiche Ableger herhalten. Als zweifellos berühmteste Variante darf sich das Online-Phänomen "Counter-Strike" fühlen – die Internet-Action schart bis dato eine weltweite Fangemeinde um sich. Für einen letzten Schub in der Ego-Nische sorgte "Deus Ex", das den Spieler mit ungekannter Entscheidungsfülle forderte wie faszinierte. Fast hätten wir's vergessen: Auch Microsofts Xbox-Ballerei "Halo" gebührt dank einzigartiger Kriegsatmosphäre eine Erwähnung in den technischen Ego-Annalen. *tk*



PC-Giganten: Den Kampf gegen "Unreal" (links) konnte "Half-Life" (dt.) dank brillanter Atmosphäre locker für sich entscheiden.

USK-Prüfungen

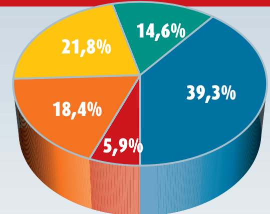
Ego-Shooter von April - September 2003



ab 18 10 Titel
ab 16 30 Titel

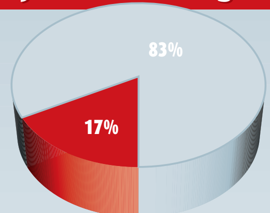
USK-Prüfungen

aller Genres seit Bestehen



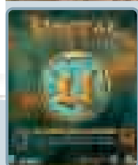
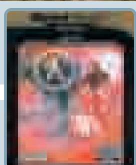
7820 Spiele insgesamt, davon:
ab 18, ab 12, ab 0, ab 16, ab 6

BPJM-Indizierungen

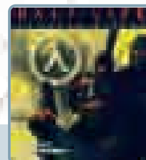


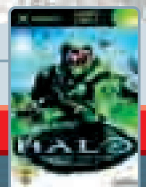
Ego-Shooter: 64
alle anderen Genres: 324

Wie erwartet wird die Kombination von realistischer Ego-Perspektive und gnadenloser Action bei den deutschen Sittenwächtern mit Argusaugen betrachtet. Unsere Diagramme zeigen Euch beispielsweise, dass die USK seit der Erneuerung des Jugendschutzgesetzes sämtliche Shooter mit einem 'ab 16'- oder 'ab 18'-Stempel versehen hat – drunter geht nichts. Sieht man sich dagegen die Gesamtzahlen aller Genres an, wird sofort klar: Der Großteil anderer Sparten (zusammen 75,7%) wird jüngeren Zielgruppen zugeordnet. Ein trauriges Bild auch auf der BPJM-Liste: Von 382 indizierten Titeln gehören 64 dem Ego-Genre an – der Rest besteht aus kruden Porno-Spielchen und schäbiger Rassismus-Software.





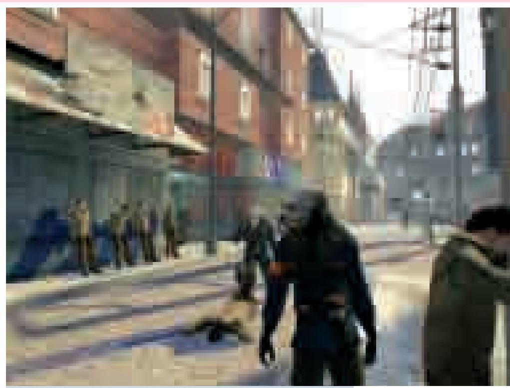
1998 – Unreal, Half-Life (dt.)
1999 – Medal of Honor, Unreal Tournament
2000 – Counter-Strike, Deus Ex
2001 – Halo

Virtuelle Physik in Perfektion

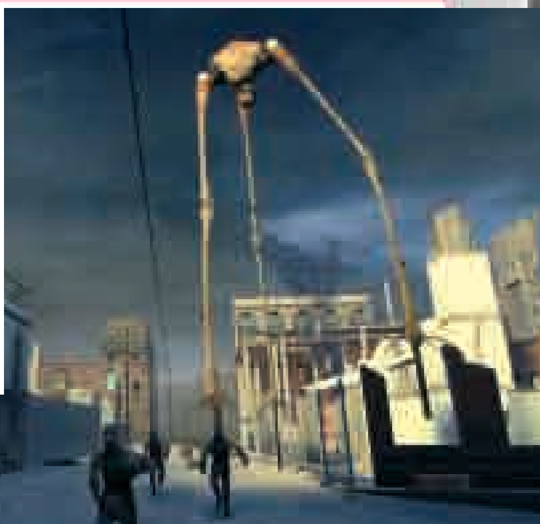
HALF-LIFE 2



Zusammen mit id's "Doom 3" ist Valve Softwares SciFi-Knaller der zurzeit am meisten erwartete Ego-Shooter – wo liegt die ungeheure Faszination von "Half-Life 2"?



Panik in City 17: Neben Außerirdischen treiben auch Soldaten ihr Unwesen.



Rette sich wer kann: Die 'Strider' genannten, dreibeinigen Aliens gehören schon aufgrund ihrer schieren Größe zu Euren stärksten Gegnern (alle Bilder von PC).

Es kam, sah und siegte: Fünf Jahre nach dem revolutionären Erstling stahl das Sequel zu "Half-Life" (dt.) allen versammelten E3-2003-Titeln die Show. Weniger aufgrund herausragender Optik oder medienwirksamer Zurschaustellung von Gewalt, sondern mit einer atemberaubend simulierten, virtuellen Physik sowie einer ausgefuchsten Künstlichen Intelligenz (siehe Kasten).

Freeman goes east

"Half-Life 2" knüpft unmittelbar an den Vorgänger (MAN!AC 12/01, 89%) an und versetzt Euch, alias Gordon Freeman, nach Osteuropa. In der fiktiven Metropole City 17 kämpft Ihr mit Waffengewalt und Köpfchen erneut gegen außerirdische Invasoren und skrupellose Militärs. Und auch die grundlegende Struktur der Ego-Ballerei blieb erhalten: So reicht es nicht, in einem abgeschlossenen Areal alle Widersacher zu eliminieren und mit dem ergatterten Schlüssel den Levelausgang zu öffnen. Vielmehr seid Ihr wieder eingebunden in ein motivierendes Geflecht aus überraschenden, den Storyverlauf beeinflussenden Ereignissen und der Interaktion mit vielen nicht-spielbaren Charakteren.

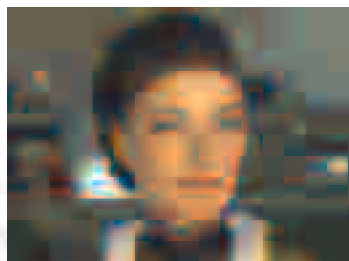
Physik-Lektion

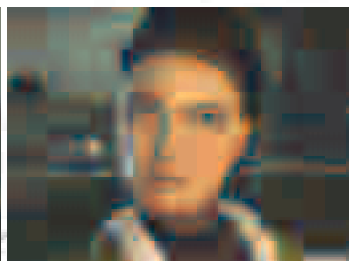
Erscheint Valves SciFi-Spektakel in puncto Handlung und Erzählweise noch konventionell, sorgt die spektakuläre Simulation der Polygon-Umgebung für offene Münder. Zwar durften wir noch nicht selbst Hand an "Half-Life 2" legen, doch die bisherigen Demonstrationen von Spielszenen lassen einem das Wasser im Mund zusammenlaufen.

So kann der Held z.B. mit einer Art Schwerkraft-Kanone nahezu jedes beliebige Objekt 'aufsaugen' und einen halben Meter vor der Wumme in der Luft schweben lassen. Auf Knopfdruck kehrt sich die Wirkung des Hightech-Geräts um und der aufgegriffene Gegenstand fliegt mit Karacho von Euch weg. Allein diese Waffe bietet ein Füllhorn spielerischer Möglichkeiten: Benutzt schwere Utensilien wie Heizkörper, Fässer oder Metalltüren als Wurfgeschoss respektive Schutzschild, zieht damit wichtige Items aus der Gefahrenzone und macht Verfolgern das Leben schwer, indem Ihr ihnen Stolperfallen wie Matratzen in den Weg schleudert. Solltet Ihr bei solch einem Manöver zufällig einen Getränke-Automaten treffen, dann wundert Euch nicht, wenn die Front aus den Angeln reißt, Euch Dosen physikalisch korrekt entgegensprudeln, an Wänden abprallen und polternd über die Treppe in den Keller purzeln.

Aber auch ohne Waffe dürft Ihr das Level-Interieur nach Eurem Gusto und Kräften manipulieren: Schiebt durch simples Dagegenlaufen einen Holztisch durch den Raum und verbarrikadiert damit die Eingangstür, schubst aus bloßem Zerstörungswahn Monitore von Labortischen oder löst die Verankerung eines am Kran hängenden Stahlträgers – das folgende Pendeln des tonnenschweren Objekts räumt nicht nur Hindernisse beiseite, auch robuste Widersacher segnen ob der vernichtenden Wucht das Zeitliche.

Apropos Widersacher: Seid Ihr mal knapp an Munition, dann helfen Euch



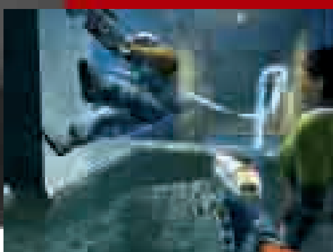




Entwickler Valve legte bei "Half-Life 2" besonderen Wert auf ausgefeilte Gesichtsmimik. So erkennt Ihr ohne Probleme die jeweilige Stimmungslage Eures Gegenübers. Im rechten Doppelbild seht Ihr einen Figurenvergleich "Half-Life" – "Half-Life 2".



Baukasten: Via Editor werden Parameter wie Volumen eines Körpers festgelegt.



Erwischt: Überraschend auftauchende Feinde sind das Salz in der "Half-Life 2"-Suppe.



Burn, Baby, burn: Um Munition zu sparen, jagt Ihr einfach mit gezielten Schüssen ein Auto in die Luft. Das ausströmende Benzin steckt die Widersacher in Brand.

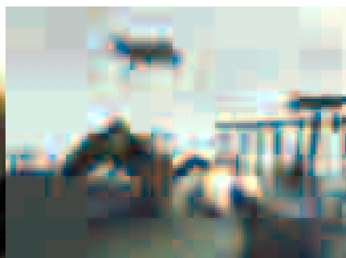
mitunter Einfallsreichtum und zunächst banal erscheinende Gegenstände weiter. So wird Gordon in einem Hinterhof von einer Horde Alien-Mensch-Mutanten eingekesselt. In der Nähe findet der Held eine Art hochkant stehenden, motorbetriebenen Propeller. Er kauert sich unter die Maschine und drückt den Startknopf – die attackierenden, nicht gerade mit Intelligenz gesegneten Zombies laufen sprichwörtlich ins offene Messer und enden prompt einen Kopf kürzer.

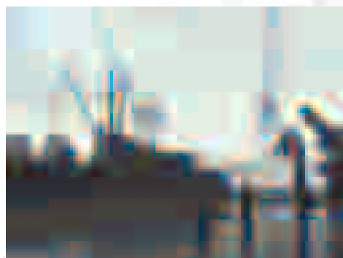
Krönung der bislang gezeigten Demos ist jedoch der Angriff eines biomechanischen Alien-Fluggeräts. In einem Strandbuggy flüchtend braust Gordon Freeman eine geschlängelte Küstenstraße entlang, stets unter Beschuss des übermächtig scheinenden Gegners. Als ein Haufen Autowracks den Weg versperrt, hilft nur noch eins – aussteigen und kämpfen! Hinter den ausgebrannten Fahrzeugüberresten sucht Ihr Deckung vor den feindlichen MG-Salven. Die Projektile reißen den Asphalt auf, die Kugeln schlagen in das verrostete Metall und hinterlassen gewaltige Einschusslöcher. Durch die Wucht der Einschläge fängt sogar das Auto an, sich quietschend über die Straße zu bewegen. Dass dabei die reifenlosen Achsen hin- und herbaumeln, sich die Beifahrertür auf und zu bewegt respektive der Luftstrom des Flugschiff-Propellers die Stromleitungen zum Tanzen bringt, nehmt Ihr nur am Rande wahr. Schließlich gelingt es Euch, die Attacke via Raketenwerfer abzuwehren. Jetzt heißt es rennen, um nicht von dem abstürzenden Brocken zermalmt zu werden.



Frohe Botschaft

"Ist ja alles schön und gut, aber was bringt mir das als Konsolenbesitzer?", mag sich der ein oder andere fragen – war "Half-Life 2" doch bis vor einiger Zeit nur für PC angekündigt. Mittlerweile wurde eine Xbox-Umsetzung bestätigt, angesichts der Minimalanforderungen (Pentium 3 mit 733 MHz, 128 MB RAM und eine TNT-2-ebenbürtige Grafikkarte) scheint eine ansprechende Portierung kein Problem darzustellen. Darüber hinaus sprachen die Entwickler in einem Interview kürzlich von PS3- und Gamecube-2-Fassungen. Lassen wir uns überraschen! *os*





Auf Bildern nur zu erahnen: Die Simulation von Wasserflächen ist den Entwicklern hervorragend gelungen – Spiegelungen und Wellengang sind erstklassig.

Intelligenz-Bestien

Gordon Freemans Widersacher sind alles andere als dummes Kanonenfutter

"Half-Life 2" setzt nicht nur in puncto virtueller Physik neue Maßstäbe, auch die künstliche Intelligenz des Ego-Knallers spielt in der obersten Liga mit. Laut den Entwicklern sind sich alle CPU-gesteuerten Figuren der aktuellen Umgebung und Situation bewusst. Soll heißen, sie reagieren flexibel auf sich verändernde Zustände. So lassen sich die Gegner beispielsweise nicht von eingestürzten Wänden aufhalten, vielmehr sondieren sie die Lage und gehen bei Bedarf schon mal in die Hocke, um durch einen Spalt zu schlüpfen. Darüber hinaus kann es Euch passieren, dass einige Widersacher herumstehende Gegenstände wie Fässer oder Kisten packen und nach Euch werfen. Spielt Ihr die gleiche Szene anschließend nochmal, läuft das Geschehen mitunter komplett anders ab: Die Feinde analysieren Euer Verhaltensmuster und entgegnen mit den geeigneten Mitteln – im Idealfall erlebt Ihr keine Situation zweimal. Wir sind jedenfalls gespannt, ob dieses System in der Praxis wie versprochen funktioniert.

Half-Life 2

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Valve, USA
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2004

Herausragendes Physik-Modell, opulente Optik und große spielerische Freiheit machen "Half-Life 2" zum Referenz-Anwärter.

Playstation-2-Alternative

Mit **Medal of Honor: Rising Sun** hat EA ein heißes, storybasiertes Ego-Shooter-Eisen im Feuer. Den Test gibt's in der nächsten MAN!AC.

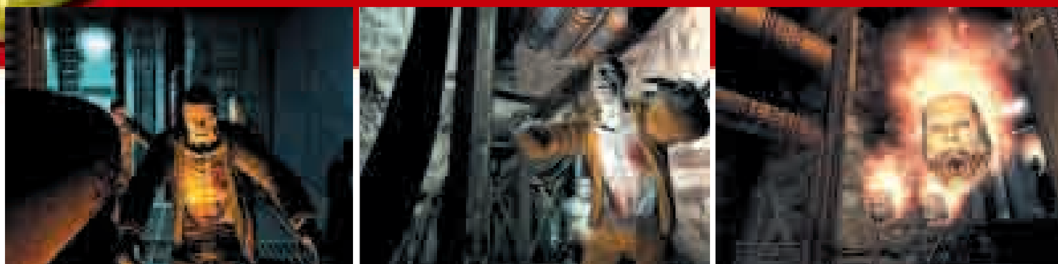
Gamecube-Alternative

Ebenfalls SciFi, aber nicht ganz so gnadenlos 'realistisch': Erste Bilder und Infos zu **Metroid Prime 2** erwarten wir in den kommenden Wochen.

3D-Texturen der nächsten Generation

DOOM 3

Das Grauen hat einen Namen: Die Ego-Shooter-Götter von id Software schicken Euch mit ihrer neuesten Kreation direkt in die Xbox-Hölle – MAN!AC gruselt Probe.



Schaukampf der Effekte: Während die polygonalen Zombie-Kreaturen (links, Mitte) besonders durch das grandiose Bump Mapping glänzen, brennen die neuzeitlichen 'Imps' (rechts) ein Feuerwerk an Lichtspielereien ab.

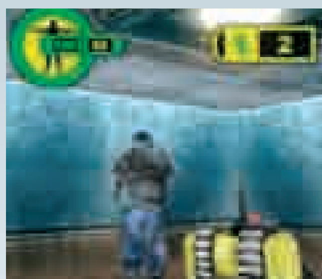
Konsolen auf dem Vormarsch: Lange Zeit fanden Technik-Revolutionen des Ego-Genres exklusiv im PC-Bereich statt – zu schwächlich waren die Hardware-Kräfte von Dreamcast & Co. Doch spätestens seit Erscheinen der Xbox hat sich diese Prämisse grundsätzlich gedreht: Nicht nur "Halo 2" lässt die Microsoft-Kiste zum Baller-Schlaraffenland werden, sondern auch zahlreiche Hochkaräter-Umsetzungen. Aus letzteren sticht besonders ein Name hervor: "Doom 3", die Fortsetzung der berühmt-berüchtigten Horror-Knallerei. Weil Publisher Activision den Xbox-Port inzwischen offiziell bestätigte, liefern wir Euch nun wie versprochen erste Spieleindrücke von der gezeigten PC-Fassung.

Wegweisende Technik

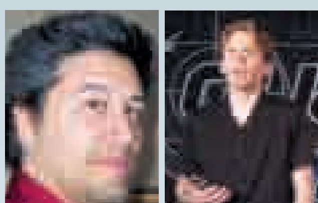
Trotz aller Geheimniskrämerei der Entwickler steht bereits fest, dass auch Teil 3 des Grusel-Opus kein Genuss für Story-Ästheten wird: Ganz im Zeichen der Ur-Episode finden sich mutige Spieler abermals auf einer von Untoten überrannten Mars-Station wieder. Solch abgedroschener Hintergund ist wahrlich kein Beinbruch, geht's bei "Doom 3" doch primär um Schock-Effekte der Schauderklasse A. Damit eben jene Markenzeichen in neuem Glanz erstrahlen, saugte sich Coder-Genie John Carmack revolutionäre Grafik-Routinen aus den schlanken Fingern. So erstellen seine Design-Kollegen von allen Monstern hochdetaillierte Polygon-Modelle, deren Darstellung jeden Hightech-Rechner überfordern würde. Nun kommt Carmacks geniale Engine ins Spiel: Durch komplexe Kalkulationen verwandelt die Grafik-Schnittstelle jede noch so kleine Unebenheit wie z.B. Bauchmuskeln in

Masters of Doom

Von den beiden kreativen Wirrköpfen hinter id Software



Mit "Red Faction" fürs N-Gage kehrt Romero zu seinen Wurzeln zurück.



Zwei genial-schwierige Köpfe: John Romero (links) und John Carmack.

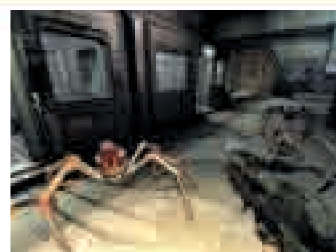
Im Jahre 1991 gegründet, gilt die texanische Hit-Werkstatt id Software dank Titeln wie "Quake" oder "Wolfenstein 3D" als Synonym für rabiate Ego-Shooter. Ihren Namen verdankt die Spieleschmiede dem Philosophen Sigmund Freud bzw. dessen Lehre vom 'ES' (auf Englisch: 'id'), also dem von Instinkten getriebenen Teil des Menschen. Wie passend, dass sich auch die kongenialen Macher von "Doom" regelmäßig zankten: Namentlich Programmierer John Carmack und Design-Chef John Romero. Für seine egomanischen Züge bekannt, ging das legendäre Duo alsbald getrennte Wege: Während Carmack noch heute bei id Software für Geniestreiche sorgt, landete Romero mit "Daikatana" (Eidos) einen Megaflop und eröffnete später das Handheld-Team Monkeystone ("Red Faction"). Wer die spannende wie unterhaltsame Geschichte nachlesen möchte, dem sei der englische Roman "Masters of Doom" empfohlen.



Nie fiel die Darstellung von Schatten so exzellent aus wie in "Doom 3" – unsere Bilder stammen aus Ermangelung an Xbox-Alternativen leider alle vom PC.


Guten Appetit! Auch Teil 3 der "Doom"-Reihe geizt (wie hier deutlich zu erkennen) nicht mit expliziter Brutalität. Mit einer Freigabe unter 18 Jahren wird der Titel also auf gar keinen Fall in den deutschen Handel gelangen.


Rüder Beginn: Der Höllenschlund verschluckt eine Forschungsstation.

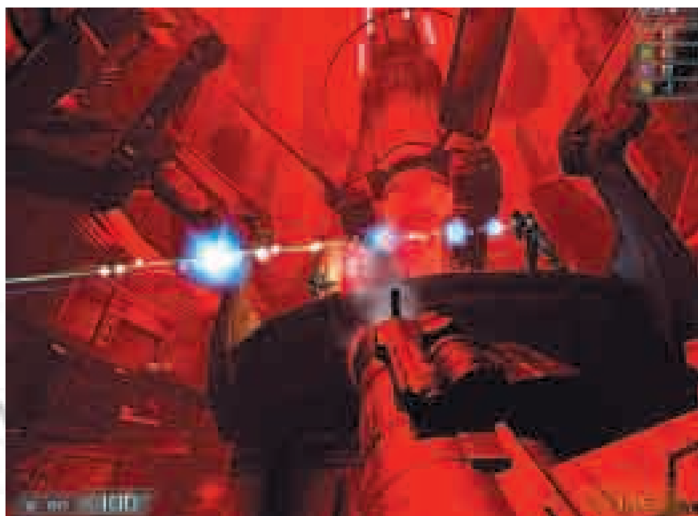

Standard: Diese Pistole stellt das untere Ende der Baller-Kette dar.

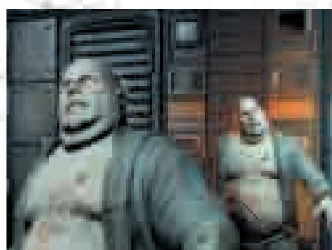
eine räumlich wirkende Textur (Fachausdruck: Bump Mapping). Diese findige Technik spart nicht nur Ressourcen, sondern ermöglicht zudem dynamische Schattenwürfe. Beeindruckend auch, dass jedwede Lichtquelle vom Spieler manipuliert bzw. ausgeknipst werden kann. Und es kommt noch besser: Per Export ins Animations-Werkzeug Maya funktionieren die Entwickler einzelne Levelteile zu beweglichen Objekten um – mal bricht ein Mega-Biest durch die Wand, ein anderes mal stürzen glühende Rohre von der Decke.

Die Summe aller Furcht

Das spielbare Ergebnis darf dementsprechend als neue Optik-Referenz gehandelt werden: Düstere Korridore, knatternde Industrial-Klänge sowie Ekel-Zombies auf Renderfilm-Niveau machen "Doom 3" zum absoluten Atmosphäre-Giganten. Die Diener der Hölle dürften ebenfalls kaum zur Behaglichkeit beitragen: Von glatzköpfigen Henkern über blutrünstige Riesenwürmer bis hin zum Raketenwerfer-bewehrten Skelettkrieger namens 'Revenant' reicht das fürchterliche Gruselkabinett. In puncto Inhalt kommt id Softwares Schauer-Schöpfung unterdessen eher unspektakulär bis belanglos daher – lediglich das frische Treffer-System sorgt für Staunen. Patroneneinschläge werden nämlich neuerdings pixelgenau errechnet: Ergo zischen Kugeln schon mal zwischen den Beinen eines Widersachers hindurch oder treffen versehentlich die einzige Lampe im Raum. Für letztere Panne schleppt Euer Alter Ego übrigens stets eine Taschenlampe mit sich herum – allerdings behindert die Funzel Euch beim Ballern.

So verlockend alle zitierten Fakten klingen, so unsicher steht's um die Qualität der Xbox-Fassung: Mit Viscarious Visions ("Jedi Outcast") angelte sich Hersteller Activision für den Port zwar erfahrene Mannen, aber auch die werden ihre lieben Technik-Probleme mit John Carmacks Hardware-Fresser bekommen. Auf Online-Duelle dürft Ihr Euch jedenfalls mit absoluter Sicherheit freuen: Via Live-Komponente gibt's nämlich zünftige Deathmatch-Duelle. *tk*


Premiere bei der 'Quake-Con': Auserwählte Journalisten und Fans durften den Multiplayer-Modus (aus dem dieses Bild stammt) bereits antesten.


Glatzkopf: Diese Dickbäuche gehören noch zu den netteren Levelgegnern.

Doom 3

MANIAC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	id Software, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2004

Der blanke Xbox-Horror: optisch umwerfender Grusel-Shooter mit revolutionärer Toptechnik und großartiger Atmosphäre.

Playstation-2-Alternative

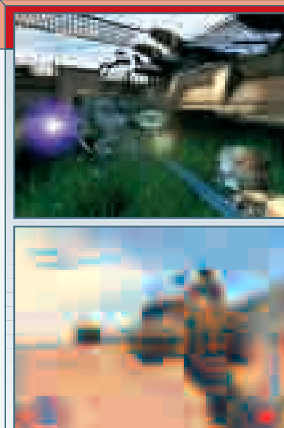
Der "Halo"-Killer? Mitte 2004 soll die SciFi-Ballerei **Killzone** mit brillanter Optik und Online-Komponente für offene Münder sorgen

Gamecube-Alternative

Mehr gespenstisch denn gruselig: Bei Nintendos Ego-Shooter-Debüt **Geist** schlüpft Ihr ab Frühjahr in die Körper Eurer Opfer.

DEATHMATCH DER INNOVATIO

Individueller Ballerspaß: Die hochkarätigen Herausforderer von "Half-Life 2" und "Doom 3" buhlen mit frischen Ideen um Eure Gunst – wer hat die stärksten Argumente?

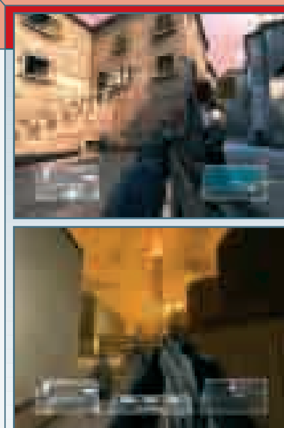


Unreal 2 – The Awakening

Der traditionelle Alien-Killer

Keine Experimente, aber dafür schicke Dauer-Action: So lässt sich die PC-Fassung von Ataris heißersehnter Ego-Fortsetzung trefflich beschreiben. Das Xbox-Pendant wird indes mit zusätzlichen Spielmodi bestückt: Sowohl Online- als auch Splitscreen-Gefechte gibt's nur auf Microsofts Hightech-Konsole. An der Story ändert sich dagegen herzlich wenig: Als bärbeißiger Weltraum-Söldner liefert Ihr Euch mit ekelhaften Außerirdischen einen Wettstreit um mysteriöse Artefakte – mal sehen, wie die Umsetzung gelingt.

Xbox
Entwickler: Tantalus / Epic
D-Termin: Dezember

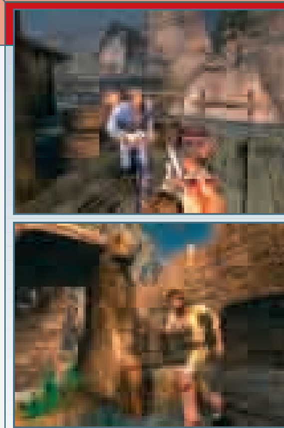


Rainbow Six 3

Der atemberaubende Taktik-Hammer

Tom Clancy schlägt wieder zu: Anders als bei den "Ghost Recon"-Kollegen müsst Ihr Euch hier jedoch kaum um behindernde Planungen kümmern – vielmehr stehen furiose Scharmützel sowie dicke Wummen im Vordergrund. Euer Antiterror-Team besteht knallharte Einsätze rund um den Globus, ergötzt sich an genialen Lichteffekten und zuckt beim exzellenten Surround-Sound zusammen. Toll auch, dass Ihr den Trupp via Spracheingabe befehlen und mit Kumpels über Xbox Live zocken dürft.

Xbox
Entwickler: Ubi Soft
D-Termin: November

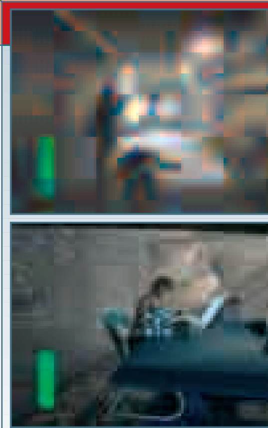


Dead Man's Hand

Der furiose Konsolen-Western

Revolverhelden aufgepasst: Die "Rune"-Erfinder locken Euch mit einem waschechten Cowboy-Shooter ans Pad. Egal ob betrügerische Pokerpartien im Saloon, wütende Schießereien um die Mittagszeit oder wilde Ritte auf dem Rücken Eures Gauls – Ataris Ballerei bietet alle beliebten Zutaten des Western-Genres. Rüde Offensiv-Experten freuen sich hingegen auf solch skurrile Waffen wie die Whisky-Bombe oder fiese Dynamit-Stangen – für optisch ansprechende Darstellung sorgt die aktuelle "Unreal"-Engine.

Xbox
Entwickler: Human Head
D-Termin: Februar 2004



Geist

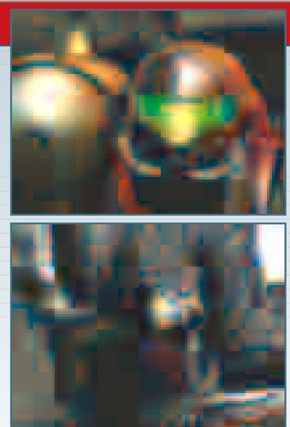
Das wandlungsfähige Shooter-Gespenst

Dieses Spiel ist echt zum aus der Haut fahren: In Nintendos Ego-Debüt wandelt Ihr nämlich als Spukwesen durch düstere Industrie-Anlagen und übernehmt fremde Körper. Die Auswahl des virtuellen Wirts will überlegt sein, denn jeder Recke besitzt seine individuellen Fähigkeiten: Während sich die Laborassistentin beispielsweise toll zum Knacken von Codeschlössern eignet, liegt das Mädel bei Ballereien schnell am Boden. Jetzt muss nur noch an der lauen Optik gefeilt werden, dann erwartet uns ein echter Geheimtipp.

NGC
Entwickler: N-Space
D-Termin: 1. Quartal 2004

NEN

Metroid Prime 2



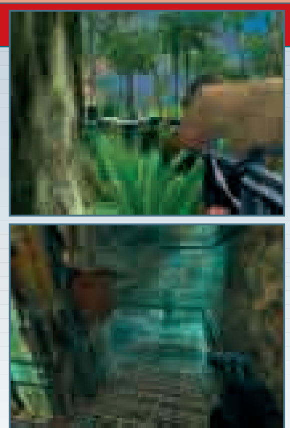
Der Spiel gewordene Forschertraum

Informationsdürre um Alien-Schreck Samus Aran: Das Cube-Comeback von Nintendos SciFi-Braut liegt leider immer noch im Dunkeln. Lediglich einen kurzen E3-Trailer bekamen wir bislang zu Gesicht. Fest steht indes, dass Ihr abermals aus Ego-Sicht durch gigantische Weltraum-Welten wandert und bei Bedarf als stählerne Kugel rumrollt respektive Euren Greifhaken ausfahrt. Sobald die Retro Studios erste offizielle Screenshots oder Details zum ersehnten Hit-Kandidaten rausrücken, berichtet MAN!AC ausführlicher.

NGC

Entwickler: Retro Studios
D-Termin: Herbst 2004

Far Cry



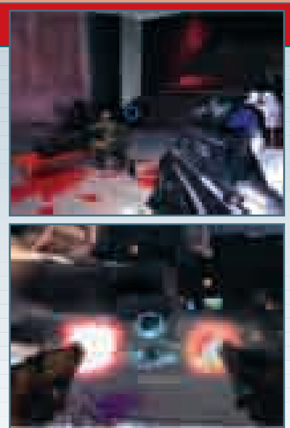
Die wunderschöne Intelligenz-Bestie

Überraschung aus Deutschland: "Far Cry" von den Coburger Crytek-Studios nimmt's mit amerikanischen Großproduktionen auf – und der freche Coup könnte tatsächlich gelingen. Die PC-Fassung der Karibik-Action strotzt jedenfalls vor brillanter Optik-Spielerei. Hauptargument des Teutonen-Shooters bleibt jedoch die überzeugende Intelligenz Eurer Widersacher: Bösewichte spurten in Sicherheit, verstecken sich hinter umgestürzten Bäumen und verbünden sich zu Truppen-Angriffen – hoffentlich klappt der Konsolen-Port.

Xbox, PS2, NGC

Entwickler: Crytek
D-Termin: 2004

Halo 2



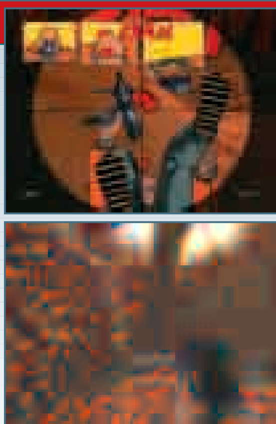
Die SciFi-Sensation für Online-Zocker

Selten wurde ein Spiel so heiß erwartet: Bungies Ego-Knallerei verspricht nicht nur hochwertige Technik-Qualität, sondern auch spielerischen Mehrwert. Mit riesigen Schlachtfeldern, steuerbaren Vehikeln sowie cleveren CPU-Kombatanten will man in neue Ego-Dimensionen vorstoßen. Zudem wuchert der Weltraum-Krieg mit einem Füllhorn an spielenswerten Internet-Zugaben: Mindestens 32 Spieler sollen sich auf den Mircosoft-Servern gleichzeitig ins Gefecht stürzen – grafisch wird's sowieso eine echte Mega-Granate.

Xbox

Entwickler: Bungie
D-Termin: April 2004

XIII



Das faszinierende Comic-Spektakel

Von wegen 'nur für Kinder': Ubi Softs Zeichentrick-Schützenfest zeigt eindrucksvoll, dass Cel-Shading nicht ausschließlich auf naive Hüpfereien abonniert ist. So staunt Ihr über coole Lautmalereien, eingeblendete Comic-Strips und toll inszenierte Schwarz-Weiß-Sequenzen. Auch in puncto Spielinhalt wird geklotzt statt gekleckert: Abwechslungsreiche Missionen und spannende Story-Verstrickungen machen "XIII" zu einer der ganz großen Redaktions-Hoffnungen – nächsten Monat gibt's den Test.

Xbox, PS2, NGC

Entwickler: Ubi Soft
D-Termin: Oktober

Medal of Honor: Rising Sun



Der historische Videospiel-Kriegsfilm

Donnernde Explosionen, dutzende KI-Soldaten und furiose Schießereien: Bereits der "Pearl Harbor"-Prolog von "Rising Sun" deutet an, welch grandiose Atmosphäre Euch im November erwartet. Mit frischen Dschungel-Szenarien, Online-Optionen (nur PS2) sowie weitläufigeren Levels stürmt die Weltkriegsballerei abermals gen Hit-Regionen. Die neuen Nippon-Feinde, welche unsere Nazi-Vorfahren ersetzen, dürften ebenfalls für frischen Wind sorgen – wir schlüpfen schon mal in unsere Tarnklamotten!

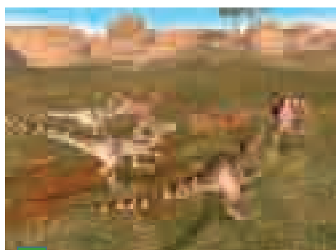
Xbox, PS2, NGC

Entwickler: Electronic Arts
D-Termin: November

TAG AM MEER

Sommer, Sonne, Strandgenuss: Microsoft lud zum Xbox-Event X03 nach Südfrankreich ein – MAN!AC buddelte für Euch die wichtigsten Neuheiten aus.

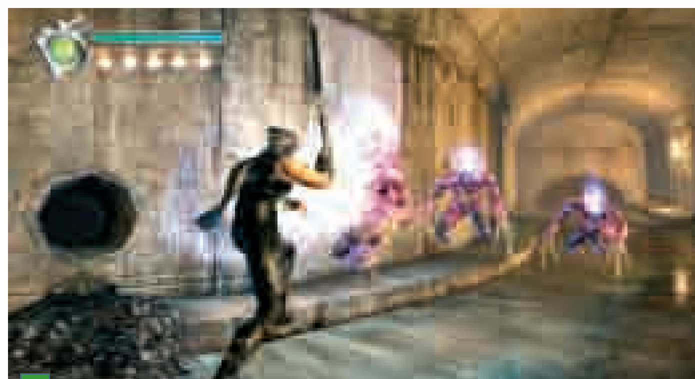
Einmal im Jahr karrt Microsoft die versammelte Presse Europas an exklusive Orte, um dort ein Jahresfazit zu ziehen und Neuankündigungen zu präsentieren. Fanden die letzten beiden 'X'-Events im Edeldomizil von Jean-Pierre Cardin bzw. einem spanischen Vergnügungspark statt, wurde diesmal die Côte d'Azur als Standpunkt ausgewählt. Zwischen Cannes und Nizza diente ein nobler Strandklub direkt am Mittelmeer als Kulisse, stilecht mit zahlreichen neongrünen Leuchtelementen in Xbox-Farben ausstaffiert. Zur Beschallung der rund 800 Firmen- und Medienvertreter drehte mit Daddy G von der englischen Trip-Hop-Truppe Massive Attack ein bekannter Name an den Plattenreglern.


XB Wird interessant: das nur hinter verschlossenen Türen gezeigte "B.C.".

Fesche Fakten

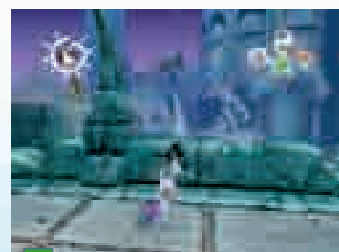
Auf der abendlichen Pressekonferenz wurden dieses Jahr zwar keine Überraschungskracher vom Kaliber einer Rare-Übernahme präsentiert, einige interessante Neuigkeiten gibt es dennoch zu berichten. Neben zwei erstmals gezeigten Spielepremieren (mehr dazu später) erläuterte die fast vollständig angetretende Offiziellen-Riege von Microsoft die unmittelbare Zukunftsplanung rund um das frische Lifestyle-Motto 'It's good to play together' – das nicht zuletzt die erfolgreich gestartete Xbox-Live-Komponente noch mehr in den Mittelpunkt rückt. Neue Trailer von kommenden Knallern wie **Kameo** oder **Splinter Cell Pandora Tomorrow** sorgten ebenso für Begeisterung beim Fachpublikum wie die Verkündung eines Exklusivdeals mit Epic Games: Die "Unreal"-Schöpfer nehmen in Zukunft einige Xbox-only-Entwicklungen in Angriff, mehr Details wurden allerdings noch nicht verraten.


XB Dagegen wirkt selbst id fast schon freigiebig mit Informationen: Zur Feier des Tages gab es auf X03 einen neuen "Halo 2"-Screenshot.


XB Tecmos "Ninja Gaiden" erscheint zwar erst 2004, soll dafür aber laut Schöpfer Tobonobu Itagaki (rechts oben) das beste Action-Spiel aller Zeiten werden.

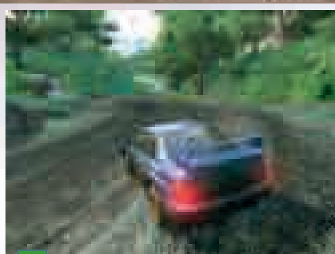
Spiele-Spaß

Rund 100 Titel von Microsoft und der zahlreich vertretenen Drittherstellerriege wurden auf X03 ausgestellt, darunter einige Premieren, die vor allem Rennsportfans begeistern dürften. Aus dem hauseigenen Game-Studios-Stall stammt das weltweit erstmals spielbare **Ralli-Sport Challenge 2**: Die Fortsetzung des zum Xbox-Start erschienenen Offroadspaßes glänzt in der gezeigten frühen Form bereits mit fabelhafter Grafik inklusive feiner Wettereffekte und verspricht, den Vorgänger in allen Bereichen zu übertreffen. So kam als fünfte Disziplin das direkte Rennduell im 'Race of Champions'-Stil dazu, die Strecken- und Fahrzeugzahl wird kräftig aufgestockt. Weitere Neuerungen: Nachtrennen und die fast schon obligatorische Online-Unterstützung. Via Xbox Live rasen bis zu vier Fahrer mit vollem Schadensmodell gegeneinander (ohne sind theoretisch gar 16 möglich), dank Zugehörigkeit zum XSN-

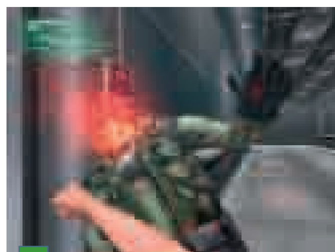

XB Kommt (angeblich) sicher 2004: Rares vielversprechendes "Kameo".



XB Noch lang nicht fertig, aber heiß ersehnt: "DTM Race Driver 2".



XB Skandinavische Schätze: Der XSN-Flitzer "RalliSport Challenge 2".



XB Mittendrin statt nur dabei: das Ego-Action-Adventure "Breakdown".

Stall sind coole Spielmodi und Statistiken praktisch garantiert.

Als zweites Debüt stand Codemasters' **DTM Race Driver 2** im Mittelpunkt. Diesmal Xbox-exklusiv, wird die hervorragende Rennsimulation erneut mächtig aufgestockt: 35 Fahrzeuge, 56 Rennstrecken und 13 verschiedene Motorsport-Varianten (darunter z.B. erstmals Rallyerennen und Truckserien) sorgen für Laune. Deutsche Raser bekommen gar noch mehr Spiel fürs Geld, denn für sie gibt's einen kompletten DTM-Modus mit allen Fahrern und Pisten sowie dem originalgetreuen Regelwerk. Bis zu 21 Boliden flitzen mit detailliertem Schadensmodell und Edeloptik über den Asphalt, bei Online-Partien sind's immer noch ein Dutzend. Wer die lange Wartezeit bis nächstes Frühjahr überbrücken will, wird derweil mit der Greatest-Hits-Neuauflage des ersten Teils getröstet, die erfreulicherweise nun auch Xbox-Live-fähig ist.



XB Kurswechsel: Namcos "R: Racing Evolution" wird "Ridge Racer".

Dritter im Bunde der Rennspielneuheiten ist Namcos **R: Racing Evolution** (dem offenbar in Europa wegen der fast gleichnamigen Atari-Flitzerei eine Titeländerung bevorsteht), das hinter verschlossenen Türen erstmals in spielbarer Form lief. Wer sich einen Arcade-Raser nach klassischer "Ridge Racer"-Art wünscht, wird allerdings enttäuscht: Die Multi-Format-Entwicklung schlägt nun ebenfalls deutlich in die "DTM"- und "Gran Turismo"-Kerbe, ohne jedoch bislang optisch und spielerisch an die Vorbilder heran zu reichen.

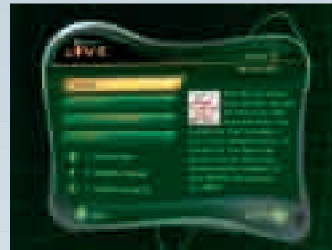
Vielversprechender fiel da schon das ebenfalls erstmals spielbare **Breakdown** aus: Technisch steht den Namco-Entwicklern zwar noch eine Menge Arbeit bevor, doch die Aufmachung gefiel bereits jetzt. In einem dezent von "Resident Evil" inspirierten SciFi-Action-Adventure latscht Ihr nämlich nicht wie sonst üblich in Third-Person-Ansicht durch die Gegend, sondern seid in strikter Ego-Perspektive unterwegs – egal ob Ihr etwas sucht, eine Wumme einsetzt oder Mutanten mit bloßer Faust verprügelt. Die ungewöhnliche Aufmachung wirkte durch viel Liebe zum Detail überraschend gut: Da steckt einiges an Potenzial drin.

Feine Vernetzung

Xbox Live wird ständig weiter entwickelt

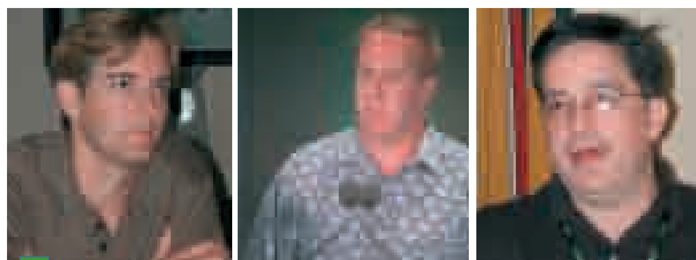
Kurz vor X03 sammelten Online-Zocker bereits erste Erfahrungen mit den Neuheiten in Microsofts Internetwelt: So gingen die überarbeiteten Web-Portale an den Start, in denen Ihr nun am heimischen PC überprüfen könnt, ob jemand aus Eurer Freundesliste gerade daddelt. Auch die ambitionierte Sportplattform 'XSN' feierte mit der Veröffentlichung von "NFL Fever 2004" (Test in der nächsten Ausgabe) ihr Debüt – derzeit nur in englisch, ab dem kommenden Jahr auch mehrsprachig. Tiefgreifendste Neuerung ist das überarbeitete Dashboard: Das bekam nämlich nicht nur eine optische Auffrischung verpasst, sondern glänzt nun mit einigen klugen Funktionen. So seht Ihr jetzt leichter, wer online ist und checkt jederzeit, wie lange Euer Abo noch läuft. Plaudertauschen freuen sich über die Option, mit ihren Kumpels jetzt direkt im Dashboard per Voicechat-Funktion kommunizieren zu können – ideal zur Diskussion, mit welchem Spiel man nun zocken will. Und wer keine Lust hat, ständig das Headset zu tragen, der verlagert die Stimmenausgabe kurzerhand auf die TV-Lautsprecher.

Auf X03 wurden zudem weitere Details rund um Preisstruktur und Einsteigerfreundlichkeit verkündet: Ab Ende Oktober werden sechs weitere europäische Länder angeschlossen, darunter nun auch Österreich und die Schweiz. Ein Jahresabo kostet zukünftig 60 Euro – wer monatlich löhnen möchte, legt für jeden Zeitabschnitt sieben Euro hin. Spieler ohne Kreditkarte kommen in Bälde ebenfalls zum Zug, wenn im normalen Handel Codekarten mit Zeitgutschriften verkauft werden. Noch zögerliche Xbox-Besitzer treten ein Schnupperabo ohne Verpflichtungen an: Den wichtigsten Online-Titeln zur Weihnachtszeit liegen Coupons bei, dank denen Ihr Euch zwei Monate lang gratis von den Xbox-Live-Qualitäten überzeugen könnt.





XB Klarer Fortschritt: Das neue Live-Dashboard fiel sehr praktisch aus.



XB Prominenz vor Ort (von links): Microsofts Spiele-Boss Ed Fries, Jay "Unreal" Wilbur und Rares Stimme nach außen, James Veevaert.

Software-Schnipsel

Ansonsten gab es bei vielen Entwicklern und Herstellern interessantes zu sehen und zu hören. Bekannte Namen wie Peter Molyneux (**Fable**, **B.C.**) und Tobonobu Itagaki (**Ninja Gaiden**) führten ihre Werke persönlich vor – letzterer erfüllte prompt mit wortkarger Darbietung und Sonnenbrille bei Nacht das Klischee des eigenwilligen Stars zwischen Genie und Wahnsinn. **Project Gotham Racing 2**-Fans erwarten in der Zukunft ganze downloadbare Städte (die als Premium-Inhalt hoffentlich vernünftig bepreist werden), das ambitionierte Online-Rollenspiel **True Fantasy Live Online** findet definitiv auch den Weg nach Europa. Rare wiederum rückt zum Thema **Perfect Dark Zero** außer einem selbstbewussten 'Es wird die Spielewelt wieder revolutionieren' keinerlei Details raus, entsprechend sind jegliche genannten Erscheinungstermine fiktiv – dafür wurde felsenfest versprochen, dass **Kameo** und **Conker Live & Uncut** 2004 den Weg in Eure Xbox finden, wobei letzteres seit der tristen E3-Fassung wieder kräftig umgekrempelt wird. *us*

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

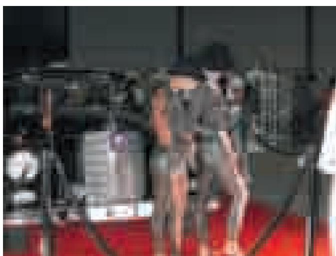
Games Convention 2003



92.000 Besucher, 207 Aussteller und 1.300 Pressevertreter: Schon alleine die nackten Zahlen der 'Games Convention 2003' lesen sich imposant. Tatsächlich konnte Deutschlands einzige Videospielmesse im Vergleich zur Vorjahres-Ausgabe nochmals deutlich zulegen: So präsentierten dieses Mal auch die letztjährigen Leipzig-Verweigerer von Vivendi, Nintendo und Take 2 ihr aktuelles Software-Repertoire. Während die meisten Hersteller ihr E3-Aufgebot 'aufwärmten', überraschten einige Messestände mit waschechten Weltneuheiten: Bei Sony gab's das Grusel-Adventure "Forbidden Siren" (siehe Preview auf Seite 24) bzw. die Hunde-Simulation "A Dog's Life", Atari zeigte erste Spielszenen von "Driver 3" und Microsoft-Jünger freuten sich über die ausführliche Vorführung von "Fable". In puncto optischer Präsentation blieben ebenfalls kaum Wünsche offen: Faule Zocker hauten sich im Sony-Bereich aufs Ohr, Voyeure betrachteten das Damenangebot am Wanadoo-Stand und Hartgesottene ließen sich bei Codemasters von Superstar Gracia berieseln. Doch nicht nur das Spiele-Sortiment, sondern auch die Rahmenveranstaltungen lockten in den Osten der Republik: Bereits am Vortag der eigentlichen Messe lauschten Soundtrack-Fans im ehrwürdigen Gewandhaus einem Konzert, bei dem Musiken aus Konsolen-Hits wie "Primal" oder "Splinter Cell" intoniert wurden (Bild unten). Darüber hinaus debütierte mit der GC Family eine Zusatzausstellung, die dank Lernsoftware und kindgerechter Medien viel Anklang bei Jüngeren fand. Stichwort Jüngere: Angesichts der verschärften Gesetzeslage versteckte jeder Aussteller seine heiklen Action-Kracher in separaten Bereichen. Nur wer ein entsprechendes Alters-Bändchen vorweisen konnte, durfte die Brutalo-Software eigenhändig anspielen – eine praktikable Lösung.
Erfreuten sich Privatbesucher also an einem reibungslosen Ablauf, musste die angereiste Journalisten-Meute auf einige Annehmlichkeiten verzichten: Konamis Hideo Kojima etwa weilte auf der parallel laufenden ECTS in London und stellte dort sein "Metal Gear Solid 3" vor. Ein Fehler, wie sich herausstellte: Stand das englische 'GC'-Pendant doch klar im Schatten seines teutonischen Widerparts – spärliche Neuheiten, mangelndes Publisher-Interesse und negatives Presseecho sprechen Bände.
In Leipzig bastelt man unterdessen schon jetzt an der Fortsetzung einer Erfolgsgeschichte: Vom 19. bis 22. August 2004 wird die sächsische Metropole abermals zum Schlaraffenland für jeden Konsolen-Besitzer – MAN!AC ist wie immer mit dabei.


Zeigte sein "Fable": Peter Molyneux.


Gute Laune: Die Besucher der Games Convention zeigten sich vom Angebot fasziniert.



Wanadoo zeigte nackte Haut (links), bei Sony (rechts) durfte man sich ausruhen.


Videospiel-Musik klassisch interpretiert: Dank Prager Symphonie-Orchester ein Genuss.



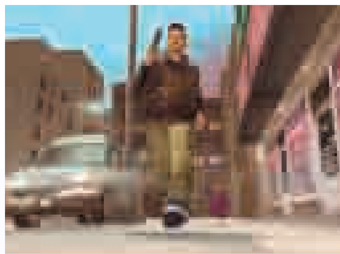
NACHSPIEL

INTERNATIONALITÄT AUF DEM PRÜFSTAND

Im Osten was Neues: Die 'Games Convention' überzeugte in der Software-Saison 2003 abermals auf ganzer Linie. Besonders das rege Publisher-Interesse zeugt vom Stellenwert der germanischen Megamesse. Obgleich größere Sensationen ausblieben, lohnte sich der Trip nach Leipzig auch für die journalistische Zunft: Konkurrenz-Redakteure treffen, mit Entwicklern über kommende Highlights plaudern und kritische Leser besänftigen – so macht eine Videospiel-Messe Spaß. Warum allerdings diverse Hersteller inzwischen mehr Dezibel als ordentliche Titel vorzuweisen haben, bleibt mir ein Rätsel: Ohrenbetäubender Lärm gehörte folglich zu den großen Ärgernissen der diesjährigen 'Games Convention'. Wesentlich sinnvoller erschien hingegen die so genannte 'Bändchen-Regelung': Auf diese Weise konnten mitgeschleppte Eltern ihre Schützlinge stressfrei und ohne schlechtes Gewissen flanieren lassen. Alles Friede, Freude, Eierkuchen? Mitnichten: Mäkeln doch größenwahnsinnige Branchenvertreter am nationalen Fokus der 'GC' herum und fordern im gleichen Atemzug eine europäische Leitmesse. Ein Blick nach England sollte genügen, um solche Pläne als blinde Überheblichkeit zu entlarven: Auch in London schielte eine Messe (ECTS) jahrelang auf Internationalität und verkam schließlich zur müden Verkaufsveranstaltung – also Vorsicht!

Die Sensation ist perfekt: GTA kommt für Xbox

▶ Lange war es nur ein Gerücht, doch nun bestätigte Take 2 die Xbox-Umsetzung seiner erfolgreichen "GTA"-Serie. Trotz der ursprünglich verabredeten Sony-Exklusivität des Gangster-Dramas freuen sich Xbox-Inhaber auf einen Doppelpack der besonderen Art. Im November werden nämlich sowohl "GTA 3" als auch "GTA Vice City" im Bundle für die Microsoft-Konsole erscheinen. Ob es sich dabei um aufgemöbelte Versionen oder nur simple Konvertierungen handelt, wollte man leider nicht verraten. Wesentlich klarer sieht's im Falle der Firmen-Expansion aus: So erwarb Take 2 für 22,7 Millionen Dollar die US-Niederlassung von Publisher TDK Mediactive. Folglich erscheinen Titel wie die Weltraum-Ballerei "Star Trek: Shattered Universe" oder das Disney-Vehikel "Haunted Mansion" unter Take-2-Flagge. Die europäische TDK-Dependance ist unterdessen nicht von dem Firmenverkauf betroffen und arbeitet somit unverändert weiter.





Grafisch verbessert? Erste Bilder lassen auf eine aufpolierte Xbox-Fassung hoffen.

Antwort auf Nokia? Der GBA als Telefon

▶ Was die Telekom seit Jahren verspricht, soll nun dank Nintendos GBA wahr werden: Mit dem 'Campo Advance' von Digital Act telefonieren Japaner ab Dezember via Handheld. Eine Kamera überträgt die Visage des Gesprächteilnehmers – das Zubehör kostet umgerechnet 99 Euro.



MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Online-Zocken ohne Kabelsalat

▶ Wer kennt das Problem nicht: Im Wohnzimmer stapeln sich die Konsolen und ständig verheddern sich Besucher im zugehörigen Strippengewirr. Zumindest für Xbox-Inhaber kündigt sich jetzt Besserung an: Noch im Oktober veröffentlicht Microsofts USA-Zentrale zum Preis von 139 Dollar einen Wireless Adapter für die Xbox. So geht Ihr ohne Anschlussprobleme per Funk bzw. exklusivem Dashboard ins Online-Netz. Ob die praktische Hardware auch hierzulande erscheinen wird, steht indes leider noch nicht fest.



Anna Kournikova steht auf XSN Sports

▶ Berühmte Sportstars, die als Cover-Athleten für entsprechende Software herhalten, sind wahrlich keine Seltenheit. Doch während auf Football-Titeln zumeist grobschlächtige Kerle prangen, geht Microsoft bei "Top Spin" einen süßeren Weg: Lächelt Euch doch von der Packung Tennis-Beauty Anna Kournikova entgegen. Ob das russische Blondchen – wie uns eine Pressemitteilung weismachen will – tatsächlich Xbox zockt, sei dahingestellt. Wegen ihrer sportlichen Erfolge wurde die Dame jedenfalls kaum ausgewählt.



Eidos auf dem Weg der Besserung

▶ Nach dem Hickhack um das "Tomb Raider"-Studio Core Design kehrt bei Hersteller Eidos langsam Ruhe ein. So konnte man eine lange Durststrecke beenden und endlich wieder finanzielle Erfolge melden: Im zweiten Quartal 2002 erwirtschaftete der Publisher einen Gewinn von 5,4 Millionen Pfund. Auch die Umsätze schnellten um satte 27,6 Prozent auf 88,9 Millionen Pfund nach oben. Als Gründe für den Erfolg nannte man die Top-Seller "Hitman 2" sowie "Timesplitters 2" – beide Titel verkauften sich über eine Million Mal. Passend zur monetären Genesung stellte die englische Traditionsfirma gleich noch ein brandneues Logo vor (siehe oben rechts), welches mit seiner Pfeilform für den dynamischen Geschäftsverlauf stehen soll. Doch es ist nicht alles Gold, was glänzt: Cube-Zocker nehmen mit Trauer zur Kenntnis, dass Präsident Mike McGarvey das Ende jeglicher Nintendo-Unterstüzung seitens Eidos verkündete. Obgleich die zuständige Europa-Niederlassung schon wenige Tage später um Wiedergutmachung bemüht war, deutet alles auf einen weiteren Cube-Verweigerer hin – sehr schade.



AM RANDE

+++ Konsolen-Profis hergehört: Auf der Internet-Seite www.rynatex.de gibt's ein kniffliges Quiz über alte wie neue Videospiele. Die glücklichen Gewinner erhalten unter anderem MAN!AC-Abos – viel Glück! **+++ Ein Mann lässt nicht locker:** Nach "House of the Dead" will Teutonen-Regisseur Uwe Boll nun auch die Nazi-Metzelei "Bloodrayne" verfilmen. **+++ Cube nun doch online?** Nintendo geht eine Partnerschaft mit Internet-Provider AOL ein. Ob damit tatsächlich Online-Spiele für den Cube anstehen, wurde nicht bekannt. **+++ Horror auf der Leinwand:** Christophe Gans, Regisseur von "Pakt der Wölfe", arbeitet an einer Kino-Umsetzung der Konami-Serie "Silent Hill". **+++ Schlechtes Wrestling:** Entwickler Anchor entließ kurz nach der Fertigstellung von "WWE Raw 2" (Xbox) alle beteiligten Mitarbeiter. Der Grund: Publisher THQ war mit der gebotenen Qualität unzufrieden. **+++ Neuer Anfang:** Die Core-Design-Gründer Jeremy Heath-Smith und Adrian Smith starten nach ihrem Rücktritt (MAN!AC berichtete) ein neues Entwickler-Studio. **+++ Werdet berühmt:** Der Musiksender MTV und das amerikanische Magazin EGM suchen Videospieler, die interessante Geschichten über ihr Hobby zu erzählen haben. Meldet Euch unter videogamer@mtvstaff.com



Die Zukunft der Konsolenwelt



Cell – Das Herz der PS3

Teil 2

Nachdem wir in der letzten Folge die allgemeinen Aspekte der 'Cell'-Technik beleuchteten, widmen wir uns nun deren Anwendung bei der dritten Playstation-Generation. Für die PS3 kämen wohl vier PE-Einheiten (zwei System- und zwei Grafik-Prozessoren) in Betracht. Diese setzen sich aus jeweils acht APUs, einem PU sowie DMAC zusammen (siehe Abbildung unten). Bei den beiden Grafik-PEs (dem 'Visualizer') gesellen sich noch jeweils eine so genannte 'Pixel Engine' und entsprechender Bild-Cache dazu.

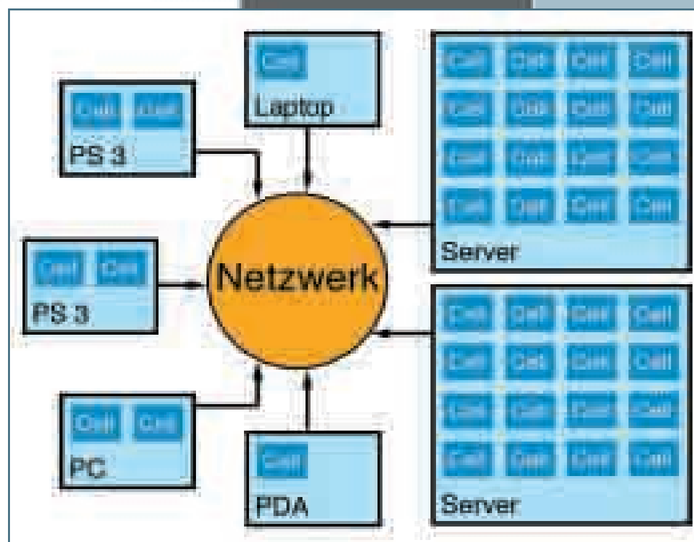
Zusammengerechnet ergeben die insgesamt 32 APUs (mit einer Einzelleistung von 32 GFLOPS) in vier PEs den wahnwitzig hohen Wert von einem TeraFLOPS, der sich in der Praxis wohl erst einmal beweisen muss. Neben den zentralen 'Cells' wird sich der 'Graphics Synthesizer' einen eigenen Chip mit der 'Emotion Engine' aus der PS2 teilen, die u.a. für die Ansteuerung der Peripherie zuständig ist. Damit ist auch die Abwärtskompatibilität zur aktuellen Playstation gewährleistet – eine PSone-Unterstützung scheint fraglich.

Schneller Zugriff

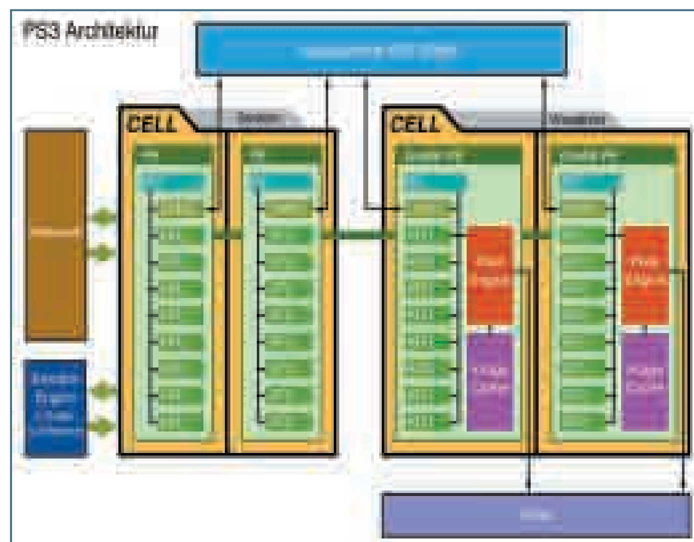
Als Speicher kommt erstmals das neu entwickelte 64Bit XDR-DRAM (vormals 'Yellowstone') mit einer Geschwindigkeit von bis zu 102,4 Gigabyte pro Sekunde zum Einsatz – theoretisch soll der Speicher Daten acht mal so schnell (mit bis zu 6,4 GHz) wie aktuelle RAM-Pendants (mit 400 MHz) verarbeiten können. Entwickelt wurde die Technologie von Elpida, Toshiba und Rambus in Zusammenarbeit mit Sony. Bei solch hohen Durchsatzraten ist ein Kombinieren von Haupt- und Grafikspeicher durchaus möglich. Als Bus-Verbindung zwischen den Chips fungiert ein ebenso neuartiges 'Redwood'-Interface, das 40-60 GB pro Sekunde transportiert.

Spiele der Zukunft

Eine große Auswahl an Entwicklern (darunter THQ, Activision, Electronic Arts, Take 2 und Capcom) hat schon jetzt mit der Entwicklung von PS3-Spielen für 2005/2006 begonnen. Die Studios besitzen zwar schon die streng geheimen technischen Daten der PS3, allerdings noch keine Hardware. Durch ihre Modularität wird die neue Sony-Hardware wohl nur sehr schwer zu programmieren sein – entsprechende Tools und Compiler von Sony müssen hier den Entwicklern unter die Arme greifen, um bestmögliche Produkte zu erzielen. Ein erster Prototyp wird (nach Verzögerungen wegen des 'Cell'-Chips) im März 2004 erwartet. Bis zur Marktreife der PS3 dauert es noch ein wenig länger: Der Termin steht bei Ende 2005 bis Anfang 2006. *ts*



So soll nach Sonys Plänen die Zukunft des Netzwerks aussehen: Die verbundenen Cell-Prozessoren teilen sich Speicher und Rechenleistung.



Eine mögliche PS3-Konfiguration bestehend aus zwei 'Cells': Neben der System-Zelle enthält die Grafik-Einheit (rechts) die Pixel-Engine samt Cache für die Video-Ausgabe. Daneben organisiert die 'Emotion-Engine' die Input/Output-Schnittstelle.

Mögliche PS3-Daten

Hauptkomponenten

zwei Cell-Chips (System und Grafik)
zwei PE-Prozessoren pro Cell
acht APUs pro PE
vier FPUs pro APU
vier Integereinheiten pro APU
256 MB XDR RAM
Emotion Engine aus der PS2

Leistungsdaten

2,4 – 4 GHz CPU-Taktfrequenz
8 GFLOPS pro FPU
32 GFLOPS pro APU
256 GFLOPS pro PE
1 TFLOPS Gesamtleistung
16 Millarden Pixel pro Sekunde Füllrate
3,2 GHz Speicher-Taktfrequenz

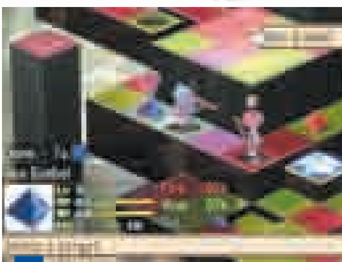
Weitere Features

HDTV-Unterstützung
DVD-Laufwerk
Ethernet-Adapter
abwärtskompatibel zur PS2

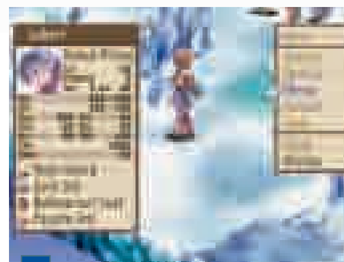
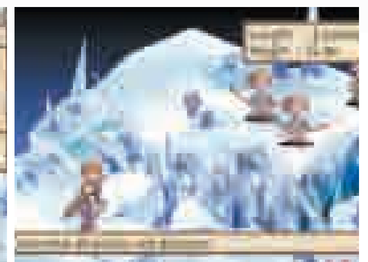
OVERSEAS

Disgaea Hour of Darkness


PS2 Die Handlung erzählt "Disgaea" mit Manga-Grafik und Sprachausgabe.

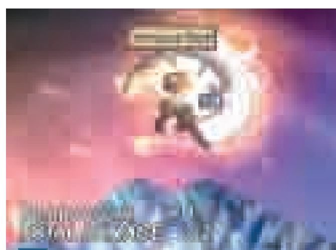



PS2 Manche Arenen könnt Ihr mit einem Schlag leer räumen: Werft die Kraftsteine auf die korrekten Felder (links) und startet anschließend die Combo (rechts).



PS2 Räuberleiter: Die Bogenschützen auf dem Berg könnt Ihr zu Fuß nicht erreichen, deshalb muss einer der Helden seinen Kollegen nach oben werfen!

Wer Taktikkämpfe à la "Final Fantasy Tactics" liebt, muss wohl oder übel auf den Game Boy umsteigen oder im Importhandel die wenigen ausländischen Perlen ergattern – wie z.B. "Disgaea: Hour of Darkness" von Atlus.

Ihr spielt den Dämonenprinzen Laharl, der den Tod seines Vaters um zwei Jahre verpennt hat – so ein Pech, denn inzwischen haben sich bereits andere Höllengrößen den Thron unter den Nagel gerissen. Zusammen mit seiner Freundin Etna, Engel Flonne und weiteren Helden macht Ihr Euch auf, die Widersacher aus dem Weg zu räumen und den Dämonensenat von Eurer Führungskraft zu überzeugen. Ihr spielt das Abenteuer in 13 Episoden mit je fünf oder mehr Story-Kämpfen: Die Engelsscharen hetzen Euch z.B. einen Killer auf den Hals, den Ihr vertreibt und schließlich in einer Schlucht stellt. Die Handlung ist aber eher lustig als spannend und unterhält mit vielen Running-Gags: So gibt Euer Held den Feinden abfällige Spitznamen wie 'Mid-Boss' und verblüfft regelmäßig mit einer utopischen Vorschau aufs nächste Abenteuer.


PS2 Die Effekte sind zwar ansprechend, aber technisch unspektakulär.

Festung der Dämonen

Das Königsschloss ist Eure Basis, hier rüstet Ihr die Party aus. Ihr handelt mit Waffen, Rüstungen und Heilextras, besucht das Krankenhaus und erstellt zusätzliche Helden. Die Möglichkeiten sind am Anfang arg begrenzt, werden aber schnell erweitert: Eure Schützlinge können insgesamt 120 Berufe wie Hexer, Ritter und Heiler erlernen, die Kräfte von Items verbessern und neue Talente entdecken. Dazu sammelt Ihr Mana-Punkte und besteht jede Menge Kämpfe, die z.B. den Level eines Items oder den Helden-Rang verbessern. Erfahrene Krieger erlangen so Ansehen beim Dämonensenat und bekommen nach demokratischer Abstimmung vielfältigere Ausrüstung und Goldprämien zugesprochen – wenn der gute Ruf allein nicht reicht, dürft Ihr die Senatoren aber auch mit erbeuteten Artefakten bestechen oder gar aufmischen.

Ihr könnt also per Teleporter wahlweise den Story-Kämpfen folgen oder in allerlei Prüfungskämpfen Party und Bewaffnung verbessern – die optimale Abwechslung!

Klasse Teamwork

Das grobe Kampfsystem kennt Ihr bereits: Helden und Monster stehen sich in einer isometrischen Arena von rund 20 mal 20 Feldern gegenüber und agieren in Runden. Jede Figur kann laufen, schlagen, blocken und Spezialtalente wie Eisregen und Saltocombo nutzen. Für optimale Trefferquoten fallt Ihr den Feinden in den Rücken und klettert auf Anhöhen, um dem Feind von oben eins über die Mütze zu ziehen. Weil Ihr mit zwei Menüs jongliert, ist die Bedienung gewöhnungsbedürftig, Ihr lernt deren Vorteile aber schnell schätzen: Mit dem Action-Menü legt Ihr die Kampfhandlungen verschiedener Helden fest, um sie anschließend im Rundenmenü mit dem Befehl 'Execute' gemeinsam zu starten – stehen zwei oder mehrere Schützlinge Schul-



PS2 Im Nahkampf ist eine clever gewählte Formation wichtig: Bei korrekter Stellung kombinieren die Schützlinge ihre Attacken zu heftigen Combo-Manövern.

COMING NOW...

in USA

Spielename (Oktober)	Hersteller	Genre	PAL-Version
Backyard Wrestling	Eidos	Beat'em-Up	sicher
Celebrity Deathmatch	Take 2	Beat'em-Up	sicher
kill.switch	Namco	Action	realistisch
Tak and the Power of Juju	THQ	Jump'n'Run	sicher
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	Beat'em-Up	sicher
Virtual On Marz	Sega	Action	sicher
Fallout Tactics: Brotherhood...	Interplay	Strategie	sicher
Grabbed by the Ghoulies	Microsoft/Rare	Action-Adventure	sicher
Kirby Air Ride	Nintendo	Rennspiel	sicher
Bomberman Jetters	Majesco	Geschicklichkeit	realistisch

Spielename (November)	Hersteller	Genre	PAL-Version
Bloody Roar 4	Hudson	Beat'em-Up	sicher
Fatal Frame 2: Crimson Butterfly	Tecmo	Action-Adventure	sicher
Manhunt	Take 2	Action	realistisch
Rogue Ops	Kemco	Action-Adventure	sicher
SOCOM 2: U.S. Navy Seals	Sony	Action	sicher
Star Trek: Shattered Universe	TDK	Action	realistisch
Apocalyptica	Konami	Action-Adventure	sicher
Ninja Gaiden	Tecmo	Action-Adventure	sicher
Mario Kart Double Dash	Nintendo	Rennspiel	sicher
Mario Party 5	Nintendo	Partyspiel	sicher

in JAPAN

Spielename (Oktober)	Hersteller	Genre	PAL-Version
Chain Dive	Sony	Action	unwahrscheinlich
Dance Dance Rev. Extreme	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
King of Fighters 2001	Playmore	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Macross: Super Dim. Fortress	Bandai	Action	unwahrscheinlich
Billy Hatcher and the Giant Egg	Sega	Jump'n'Run	sicher
Castle of Shigikami 2	Media Quest	Action	unwahrscheinlich

Spielename (November)	Hersteller	Genre	PAL-Version
Forbidden Siren	Sony	Action-Adventure	sicher
Onimusha Buraiden	Capcom	Beat'em-Up	sicher
Wild Arms: Another Code F	Sony	Rollenspiel	realistisch
R: Racing Evolution	Namco	Rennspiel	sicher
One Piece Grand Battle 3	Bandai	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Phantasy Star Online Episode 3	Sega	Rollenspiel	realistisch

D-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich

ter an Schulter, kombinieren sie nun ihre Hiebe zu Combos. Teamwork beweist die Party auch beim Erklimmen von Mauern und der Rettung angeschlagener Kollegen: Die Helden können sich gegenseitig stemmen und werfen – etwa auf gesichertes Terrain oder über Schluchten!

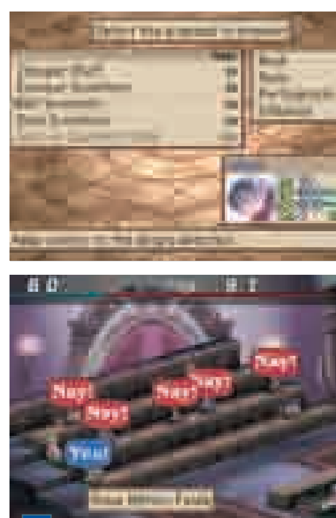
Bunte Kräfte

Extrem komplex wird das Taktikspiel durch die Geo-Kräfte, die in den meisten Sonderkämpfen und wenigen Story-Matches eine Rolle spielen: Taktisch unterscheiden sich die Arenen nicht nur durch die geologischen Gegebenheiten, sondern auch durch Kraftfelder. Mit der Select-Taste könnt Ihr diese visualisieren, dann blinken je nach Arena manche oder alle Felder in verschiedenen Farben. Außerdem entdeckt Ihr Zaubersteine, die Stärke, Verteidigung oder erbeutete Erfahrung vervielfachen. Diese lassen sich ebenfalls stemmen und werfen. Jetzt kommt der Clou: Jeder Zauberstein beeinflusst alle Monster und Helden, die auf einem Feld mit derselben Farbe stehen wie das unter dem Stein – verschiebt ihn zu Eurem Vorteil! Statt die Kräfte zu nutzen, könnt Ihr die Steine aber auch zerstören. Dann explodieren alle gleichfarbigen Felder: Mit mehreren Steinen lassen sich so Kettenreaktionen konstruieren und mächtige 1.000-Hit-Combos entfesseln. Diese werden nach dem Match mit wertvollen Prämien belohnt!

"Final Fantasy Tactics"-Spieler sollten gewarnt sein: Abenteuerwelt, Grafik und Handlung von "Disgaea" sind bescheiden. Für Spannung sorgen das gewaltige Charaktersystem, Combo-Bonus und die kniffligen Arena-Arrangements. Das optimale Spiel für Statistiker und Fans umfangreicher Kampfsysteme: Ihr werdet stundenlang Ausrüstung und Talente optimieren und mit vielfältigen Strategien experimentieren, um den übermächtigen Obermotzen eins auszuwischen – einfach klasse! *oe*



PS2 Weg mit der Bonusattacke: Um den Feind zu schwächen, zerstört Ihr Kraftsteine. Bei kunterbunten Welten (wie im Bild) müsst Ihr dabei recht komplex grübeln.



PS2 Schaltet neue Extras frei: Der Senat entscheidet je nach Helden-Rang.

Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Nippon Ichi, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround (✓), Pr. Scan, DTS

Disgaea: Hour of Darkness



Playstation 2 — **86%** Spielspaß

Da kochen die grauen Zellen: geniale Taktikkämpfe mit innovativer Team- und Combotechnik.

Sidewinder 5

Flugsimulatoren sind auf Konsolen rar, gerade mal zwei Serien streiten sich um die Vorherrschaft im Luftraum: Das Flieger-Ass ist Namcos "Ace Combat", dicht gefolgt von Asmiks "Sidewinder" – im Westen bekannt unter dem Namen "Lethal Skies" (siehe MAN!AC 12/02). "Sidewinder 5" wirkt auf den ersten Blick wie die Vorgänger: In 16 Missionen gewinnt Ihr den Luftkrieg gegen eine fiktive Streitmacht, exzellente Piloten entdecken zudem geheime Aufträge und spielen insgesamt 19 Flieger frei, darunter die blitzschnelle F-25, das 'Warzenschwein' A-10 Thunderbolt und die berühmte F-16. Für Spannung sorgen dabei weniger clevere Gegner als knifflige Tiefflüge: Meist müsst Ihr Schiffe und Konvois angreifen, durch Canyons fliegen oder gar im feindlichen Hangar landen, um dort ein paar Runden im Kreis zu rollen und alles niederzuballern.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: schwer

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	2
Online	-

Entwickler: Asmik Ace, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

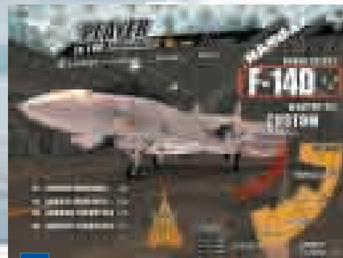
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, ✓ Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, Pr. Scan, DTS

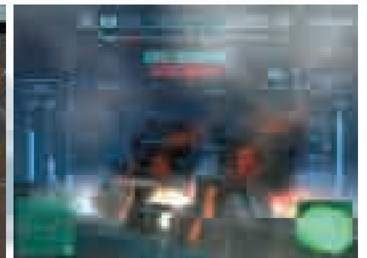
Sidewinder 5
Playstation 2 – 74% Spielspaß

Gelungenes Update der berühmten Fliegerserie mit aktueller Optik und neuer Team-Taktik.

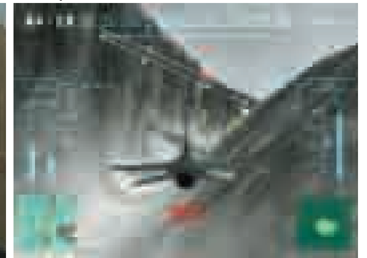
Gemeinsam ins Ziel

Neben der verbesserten Optik mit regulierbaren Motion-Blur-Effekten, Unwetter und Blackout bei hoher G-Kraft hat Asmik mehr Taktik eingebaut: Ihr dürft Euren Fighter mit zahlreichen Waffen wie Multi-Target- und Anti-U-Boot-Raketen ausrüsten. Außerdem fliegen bis zu drei Piloten an Eurer Seite, die Ihr ebenfalls selbst bewaffnet und während des Einsatzes kommandiert. Dank schwungvoller Steuerung und rasantem Fluggefühl sorgen die flotten Ballereien für Herzklopfen, etwas mehr Kämpfe gegen fliegende Gegner hätten aber nicht geschadet. Im Vergleich zu "Ace Combat 4" ist "Sidewinder 5" zwar inhaltlich weniger komplex, unterstützt aber mehr Zubehör: Duelle sind erstmals per iLink möglich, zudem könnt Ihr u.a. Logitechs Flightstick und Sonys 360°-Brille anschließen. *oe*





PS2 Im Hangar (links) wählt Ihr Flieger und Bewaffnung: So kann ein Kollege gezielt den Luftraum säubern, während Ihr im Tiefflug die Flotte versenkt (rechts).

PS2 Für optimale Übersicht wechselt Ihr in verschiedene Cockpit- (links) und Außenperspektiven (rechts), mit dem rechten Analogstick dreht Ihr außerdem die Kamera.

Flipnic

Die meisten Flipperspiele wollen einen realen Automaten simulieren, spielen oft auf nur einem Bildschirm und bieten deshalb meist weniger Gimmicks. Mit Schwenk- und Zoom-Kamera, opulenten 3D-Welten und vielfältigen Geheimnissen will es Sonys "Flipnic" nun besser machen: Ihr katapultiert den Ball durch die schwindelerregenden Bahnen der Dschungelinsel und ballert ihn durch 3D-Röhren, in denen er je nach Einrollwinkel wilde Loopings schlägt – so einen spektakulären Pinball habt Ihr noch nie gesehen! Auch physikalische Effekte haben die Entwickler integriert: Auf der Raumstation fehlt die Schwerkraft und im Wasserfall berücksichtigt Ihr die Gegenströmung. Neben den Zielfeldern, Save-Blockern und Hindernissen entdeckt Ihr in vielen Abschnitten Sonderfunktionen. So könnt Ihr z.B. Bumper abwechselnd im Boden versenken oder die Kugel hüpfen lassen, um schwebende Münzen zu sammeln.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

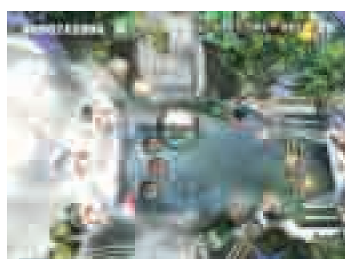
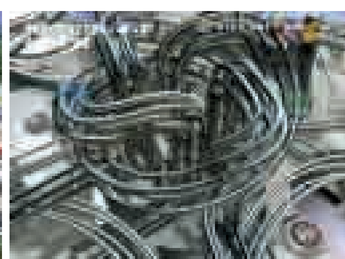
Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: Sony, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

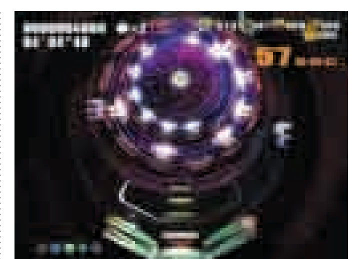
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, Pr. Scan, DTS

Flipnic
Playstation 2 – 79% Spielspaß

Zuviel des Guten: Beim rasantesten Flipper aller Konsolen verliert Ihr schon mal den Überblick.

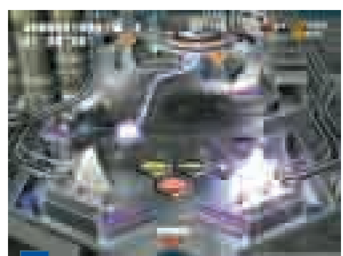
PS2 Flippern auf mehreren Ebenen: Ihr katapultiert den Ball hoch übers Spielfeld (links) und durch verwirrende Stahlbahnknoten (rechts) – wo kommt er wohl raus?



PS2 Röhrenwahnsinn: Wechsel-Bumper machen die Kugel unberechenbar!

Massig Missionen

Für Abwechslung sorgen Bosskämpfe gegen Saurier und Mechspinne, Minispiele wie Ufos zählen und Kicker sowie rund 20 Missionen pro Level: Ihr trefft markierte Bumper, füttert einen Affen mit Bananen und sucht nach Auffahrten zu abgelegenen Hochbahnen. Das ist nicht nur wegen der komplexen Levels und eingebauten Zeitlimts ganz schön schwierig, Ihr scheitert auch mal am japanischen Briefing! "Flipnic" ist rasanter und abwechslungsreicher als alle anderen Flipperspiele, das wird Euch aber auch zum Verhängnis: Vor lauter Kamerafahrten verliert Ihr schon mal den Ball aus den Augen und bei häufigem Perspektivenwechsel das Gefühl für die Tiefe. Da hilft nur reine Routine und auswendig gelerntes Timing: Als Spaßflipper für zwischendurch ist "Flipnic" kaum geeignet – Ihr müsst Euch wie bei einem "Tony Hawk"-Level im gigantischen Areal orientieren und durchblicken, bevor Ihr gezielt spielt. *oe*



PS2 Das Ufo will Euch die Multibälle klauen: Ballert rein, wenn es landet!

Bombastic

Anfang 1999 erschien über Sony die gewitzte, aber komplizierte Knobelei "Devil Dice" für die PSone im Westen, nun folgt nach langer Pause dank Capcom mit "Bombastic" das PS2-Debüt.

Das Grundprinzip orientiert sich am Erstling: Auf einem Feld kullert Ihr mit Hilfe eines Teufelchens Würfel durch die Gegend. Um sie verschwinden zu lassen, müsst Ihr immer genau soviele zusammenbringen, wie die oben liegende Augenzahl anzeigt – ein simples Zweier-Duo bringt Ihr leichter zustande als eine komplexe Sechser-Kombination. Verschwanden die Quader bei "Devil Dice" spurlos im Boden, orientiert sich "Bombastic" am Hudson-Kollegen "Bomberman": Jetzt gehen die Würfel nämlich mit Krawall in die Luft und senden Feuerstöße in alle Richtungen, die wiederum Blöcke mit niedrigeren Augenzahlen entflammen – bringt Euch vor den Explosionen in Sicherheit, sonst fliegt Ihr mit in die Luft! Traditionalisten freuen sich, dass sie aber auch die alten Regeln durch Erfolge freizocken können.

Neben einem Endlos-Modus, bei dem Ihr auf Punktejagd fortwährend knobelt, könnt Ihr mittels Multitap auch zu fünft gleichzeitig ran oder Ihr tretet zur 'Quest' an: Hier müsst Ihr vorgegebene Abschnitte mit Extras und Gegnern schadlos überstehen, um alle drei Spielstufen gegen einen Boss anzutreten.

Leider fallen alle diese Änderungen unter das Motto 'Zuviel des Guten': Das ohnehin schon hektisch-chaotische Geschehen wird durch die Explosionen noch unübersichtlicher, während das mittelprächtige Abenteuer die fehlenden Puzzle-Abschnitte des Originals nicht ersetzen kann. Übrig bleibt eine grafisch ebenso simple wie nette Knobelei, deren Potenzial nur ungenügend genutzt wird. *us*



PS2 Im normalen Arcade-Modus puzzelt Ihr entweder innerhalb eines Zeitlimits oder solange, bis Ihr sterbt.



PS2 Die ordentliche 'Quest' ist leider kein adäquater Ersatz für echte Puzzles.



PS2 Chaos pur: Wenn fünf Zocker herumteufeln, ist Taktik zweitrangig.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	5
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Shift, Japan
PAL-Veröffentlichung: November

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Bombastic

Playstation 2



64% Spielspaß

Originelle Hektik-Knobelei mit Hang zum Chaos, der die Puzzles des Vorgängers abgehen.

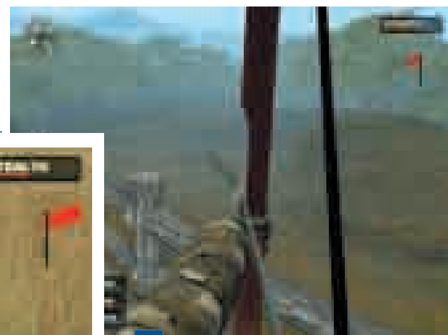
Cabela's Deer Hunt Season 2004

Weidmannsheil: Während deutsche Jäger verschämt auf doofe Moorhühner ballern, erfreuen sich ausgewachsene Hatz-Simulationen in den USA steigender Beliebtheit. Kein Wunder also, dass die Schießerei des amerikanischen Klamotten-Herstellers Cabela nun bereits in die dritte Konsolen-Jagdsaison geht. Zu Beginn wählt Ihr Euch einen männlichen oder gar weiblichen Rotwild-Experten aus, den Ihr sodann bei 'Quick-Hunt' oder 'Career-Hunt' auf Bambis Verwandte loslasst. Während erstgenannter Übungsmodus lediglich zum fixen Zeitvertreib dient, kommt die Karriere schon komplexer daher: Durch Schützenerfolge spielt Ihr Euch nämlich frische Donnerbüchsen, besseres Equipment sowie weitere Jagdgründe frei. Doch egal ob Ihr nun durchs verschneite Alaska trampelt, in Floridas Büschen rumschleicht oder die Wälder von Montana unsicher macht – der eigentliche Spielablauf bleibt stets gleich. So suchen PS2-Weidmänner wahlweise aus Ego- oder Verfolger-Perspektive nach Hirschen, die alsdann per Schultertaste bzw. Zielfernrohr aufs Korn genommen werden. Doch Vorsicht beim Geweih-Schießen: Sämtliche Viecher verfügen über äußerst sensible Sinne und hauen meist schon beim geringsten Rascheln ab. Darüber hinaus müssen 128-Bit-Jägermeister auf den Zustand ihres Alter Egos achten: Sowohl Durst als auch Müdigkeit wollen stets im Auge behalten werden.

Leider spielt sich die Elch-Hatz zu zäh: Niedrige Bildrate sowie langatmige Rumrennerei schrecken Normalo-Zocker ab – Anhänger der Försterzunft schauen trotzdem gerne rein. *tk*



PS2 Treffer: Wer einen Hirsch geschossen hat, schnappt sich hernach dessen Hörner und hängt die Trophäe in der heimischen Digi-Hütte auf – makaber?



PS2 Robin Hood: Auch mit dem archaischen Bogen geht Ihr auf die Jagd.

Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sand Grain, USA
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Cabela's Deer Hunt Season 2004

Playstation 2



59% Spielspaß

Einen Bock geschossen: technisch maue, aber akurate Tier-Ballerei für Fans der brutalen Materie.

DIE HIGHLIGHTS im Monat September

MOST WANTED – TOP 10 DER LESER

Auf welche Spiele freut Ihr Euch derzeit am meisten, welche Veröffentlichungen könnt Ihr am wenigsten abwarten?
Von "Resident Evil 4" ist noch lange nichts in Sicht, trotzdem tummelt sich das Gamecube-Abenteuer konsequent auf den vorderen Plätzen. Konamis PS2-Titel "Castlevania" und "Gradius 5" schaffen diesen Monat eine Top-10-Platzierung.

Cybermedia Verlag, MAN!AC,
Stichwort: Most Wanted, Wallbergstr. 10, 86415 Mering
Via Mail: mostwanted@maniac.de

	Spielename / Hersteller	System
1.	Resident Evil 4 / Capcom	NGC
2.	Fable / Microsoft	Xbox
3.	Pikmin 2 / Nintendo	NGC
4.	Star Wars Rebel Strike / LucasArts	NGC
5.	Sudeki / Microsoft	Xbox
6.	Castlevania / Konami	PS2
7.	Medal of Honor Rising Sun / Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
8.	Mario Kart Double Dash!! / Nintendo	NGC
9.	Soul Calibur 2 / Namco	PS2, Xbox, NGC
10.	Gradius 5 / Konami	PS2



SYSTEM-CHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Dark Chronicle	Sony
2.	Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	Take 2
3.	SOCOM U.S. Navy SEALs	Sony
4.	Silent Hill 3	Konami
5.	Madden NFL 2004	Electronic Arts

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Star Wars: Knights of the Old R.	LucasArts
2.	Fluch der Karibik	Ubi Soft
3.	Ghost Recon Island Thunder	Ubi Soft
4.	Enter the Matrix	Atari
5.	DOA Xtreme Beach Volleyball	Tecmo

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Zelda: The Wind Waker	Nintendo
2.	Super Mario Sunshine	Nintendo
3.	Super Smash Bros. Melee	Nintendo
4.	Super Bust-A-Move All Stars	Taito/Ubi Soft
5.	Enter the Matrix	Atari

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo
2.	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
3.	Donkey Kong Country	Nintendo
4.	Golden Sun	Nintendo
5.	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	Konami

JAPAN & USA TOP 10

Japan

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Tales of Symphonia	Namco	Gamecube
2.	Sword of Mana	Square-Enix	GBA
3.	World Soccer W. Eleven 7	Konami	PS2
4.	Winning Post	Koei	PS2
5.	Pokémon Pinball R. & S.	Nintendo	GBA
6.	Final Fant. Cr. Chronicles	Square-Enix	Gamecube
7.	Kirby Air Ride	Nintendo	Gamecube
8.	Monster Farm 4	Tecmo	PS2
9.	Super Mario Advance 4	Nintendo	GBA
10.	Sega Ages Phantasy Star	Sega	PS2

USA

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Madden NFL 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
2.	Soul Calibur 2	Namco	PS2, Xbox, NGC
3.	Final Fantasy Tactics Adv.	Square-Enix	GBA
4.	Indiziertes Spiel	Take 2	PS2
5.	Disgaea: Hour of Darkn..	Atlus	PS2
6.	Star Wars: Knights of...	LucasArts	Xbox
7.	Silent Hill 3	Konami	PS2
8.	Pokémon Pinball R. & S.	Nintendo	GBA
9.	F-Zero GX	Nintendo	Gamecube
10.	NCAA Football 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC

TECHNIKREFERENZEN

System	Grafik-Highlight	Surround-Highlight
Playstation 2	**Gran Turismo 3** – **Hersteller:** Sony – Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	**Medal of Honor: Frontline** – **Hersteller:** Electronic Arts – Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Tom Clancy's Splinter Cell** – **Hersteller:** Ubi Soft – Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss.	**Steel Battalion** – **Hersteller:** Capcom – Fehlende Musik wird durch überragende 5.1-Schlachtenuntermalung ausgeglichen – nie klangen Roboterkriege dynamischer.
Gamecube	**Starfox Adventures** – **Hersteller:** Rare/Nintendo – Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	**Medal of Honor: Frontline** – **Hersteller:** Electronic Arts – Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

So werten die Experten



Thorsten Küchler



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

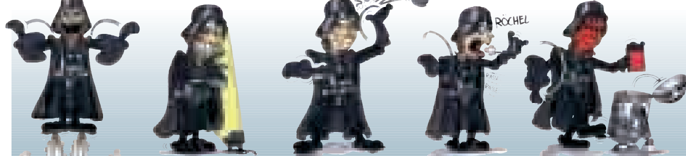
Castlevania	Playstation 2
Vagrant Story	PSone
Viewtiful Joe	Gamecube

sieht zurzeit: MC Hammer: U Can't Touch This (Video)

hört zurzeit: HTP: Hughes Turner Project

Highlight des Monats: Die Reise zum "Driver 3"-Event hatte denkwürdigen Charakter. Zuerst murmelt die Stewardess etwas von 'Problemen mit der hinteren Türe' und dann verpasse ich noch meinen Anschlussflug – nur gut, dass Martin Edmondson netterweise auf mich wartete.

Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

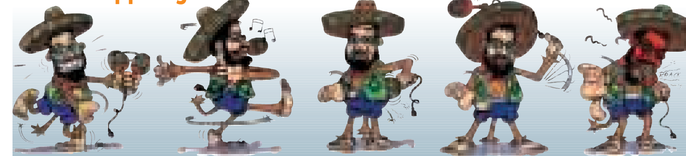
Castlevania	Playstation 2
Conflict: Desert Storm 2	PS2, Xbox
Star Wars Rebel Strike	Gamecube

sieht zurzeit: Ring (DVD)

hört zurzeit: Skid Row – Thickskin

Highlight des Monats: Da kommt endlich eine fortgeschrittene Version des neuen "Castlevania" und ich muss es aus Zeitgründen an Kollege Thorsten abgeben. Zum Glück trösteten mich Luke Skywalker & Co. mit bombastischen Weltraumschlachten drüber hinweg.

Ulrich Steppberger



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Otogi	Xbox
Project Gotham Racing	Xbox
Time Crisis 3	Playstation 2

sieht zurzeit: UFO (DVD)

hört zurzeit: Project: Galway (C64-Retro-CD)

Highlight des Monats: Neben den täglich neuen spannenden Überraschungen im Umgang mit der fremdartigen schweizerischen Kultur (dank Volontär Raphael) weckte THQ das Kind im Manne. Die Pressevorführung von 'Findet Nemo' war bislang mein Kino-Highlight des Jahres.

Thomas Stuchlik



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Advance Wars 2	GBA
Ico	Playstation 2
Soul Calibur 2	Gamecube

sieht zurzeit: Monty Python's Flying Circus

hört zurzeit: Iron Maiden – Dance of Death

Highlight des Monats: Wieder mal typisch – lief die Gemeinschafts-Produktion des 'Games Guide 2003' zu Beginn reibungslos, verschwanden in der Endphase auf magische Weise die Hälfte aller eingesetzten Bilder. Als hätte ich keine anderen Sorgen ...

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround
✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2
Sound 89 %
Grafik 74 %
87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

Gastredakteur



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

Jak 2: Renegade



PS2 Luftiger Marsch auf Praxis' Festung: Die breiten Kabel sind durch heimtückische Fallen wie Energie-Rotoren und Kanonen gesichert.


PS2 So kennen und lieben wir ihn: Jak bei seiner erklärten Lieblingsbeschäftigung – ausgiebiger Plattform-Hüpferei.

Auch Videospielhelden altern: Nachdem Spitzohr Jak zwei Jahre im Kerker vom fiesen Baron Praxis verbracht hat und etliche wissenschaftliche Experimente über sich ergehen lassen musste, ist aus dem ehemals fröhlichen Springinsfeld ein grimmiger Krieger mit breiten Schultern und verwegenem Spitzbart geworden. Grund der Gefangenschaft: Beim Herumspielen mit einer neuen Precursor-Maschine hat es Euer Alter Ego, seinen großmäuligen Ozelot-Kumpel Daxter, Elfenmaid Kira und den kauzigen Weisen in die finstere Metropole einer Parallelwelt verschlagen: 'Haven City' wird von den Legionen der 'Metallschädel' belagert – dickköpfige Kreaturen, die jeden Spaziergang außerhalb der Stadtmauern zum Abenteuer machen. Kein Wunder also, dass Bevölkerung und Oberschicht mit Fremden nicht zimperlich umspringen: Kaum hat sich Eure vom Dimensionssprung gebeutelte Truppe wieder aufgerafft, landet Held Jak auch schon hinter Schloss und Riegel.

Rettungsaktion

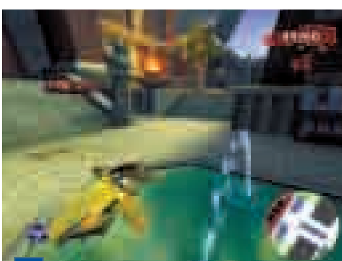
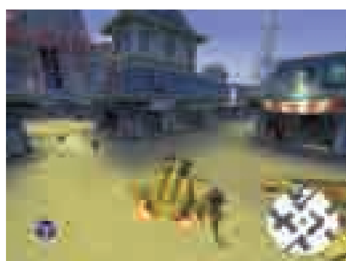
Euer pelziger Kumpan hat sich Zeit gelassen – aber nach zwei Jahren sprengt er endlich Jaks Fesseln: Wie in alten Tagen machen sich der Elf und sein Plappermaul auf die Treter, um Metallschädel wie Stadtwache in den Allerwertesten zu treten. Allerdings sind Jak und Daxter diesmal nicht als Hüpf-Duo unterwegs: Stattdessen orientiert man sich an Insomniacs Gespann "Ratchet & Clank". Wie das possierliche Alien und sein Roboter-Freund schlagen jetzt auch Jak & Co. in die Action-Kerbe: Zwar gehören flotter Drehkick, Faustschlag, Hopser und Doppelsprung nach wie vor zum Bewegungs-Repertoire der beiden Abenteurer – aber diesmal lassen sie außerdem die Waffen sprechen! So putzt Ihr mit Plasma-Pumpgun und zielsuchender Laserknarre einen Metallschädel nach dem anderen von der Platte, Spezial-Verrenkungen wie Rundum-Dauerfeuer oder Schlag-Schuss-Kombinationen runden die Manöver-Palette ab und ermöglichen Eurem Helden auch den Kampf gegen übermächtige Monsterheere.

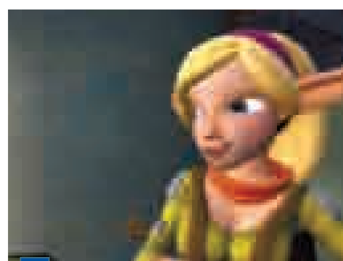
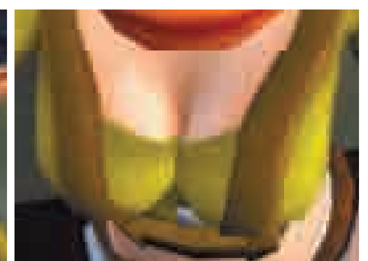
Aber für einen Hüpf-Veteranen wie Jak versteht es sich fast von selbst, dass in den Feuerpausen mitunter knifflige Sprung-Passagen und Geschicklichkeitseinlagen auf dem Programm stehen: In schwindelnder Höhe Energie-Rotoren ausweichen, über schwebende Kipp-Plattformen hopsen und auf engstem Raum stiernackige Endgegner austricksen – da bleibt kein Elfenauge trocken.

Stärker verändert hat Naughty Dog dagegen den Levelaufbau: Die kuschelige Fantasy-Welt ist einem grauen Dark-Future-Moloch gewichen, in dem Ihr entweder zu Fuß oder an Bord eines in "GTA"-Manier gekaperten Schwebe-Autos von Einsatzziel zu Einsatzziel hechelt.

Unterwegs

Vorbei sind die Zeiten, in denen sich Eure Helden frisch und fröhlich auf einem riesigen 3D-Spielplatz tummeln und frei von jeglichen Levelgrenzen die Hinterlassenschaften der alten Precursor-Zivilisation erforschen durften. Ab sofort wird eine weitgehend geradlinige Levelstruktur verfolgt: Ihr lasst Euch in einer üblen Spelunke



PS2 Stadtrundfahrt: Vom Rennstadion (links) bis zu den Slums der Unterstadt (rechts). Wo Ihr seid, verrät Euch die Mini-Karte rechts unten auf dem Bildschirm.



PS2 Knackig: In dieser Zwischensequenz frönt Stielauge Daxter seiner Leidenschaft für das andere Geschlecht – und gewährt so tiefe Einblicke.



PS2 "GTA" lässt grüßen: Verschafft Euch einen fahrbaren Untersatz, indem Ihr den Besitzer rauszerrt.



PS2 Mit dem gekaperten Vehikel löst Ihr unter Zeitdruck Spezialaufgaben.

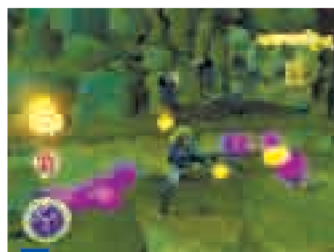


PS2 Erinnert an die "Halo"-Widersacher: Das Monster versteckt sich hinter einem Energieschild.

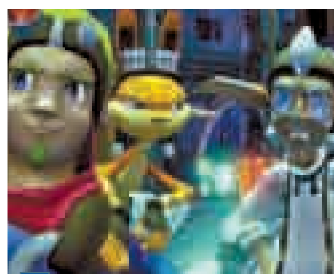
bzw. bei der ansässigen Widerstandsbewegung die Missions-Ziele geben, brettert mit Hover-Bike oder Schwebe-Taxi durch die verwinkelten Straßen von Haven City und verlasst am Ziel der Reise die schützenden Stadtmauern, um draußen gegen feindliches Getier zu kämpfen und Euch die Waden wund zu hüpfen.
Der Witz dabei: Das größte Hindernis erwartet Euch diesmal nicht innerhalb der – ungewohnt beschaulich gehaltenen – Levels, sondern in der vermeintlich schützenden Metropole. Denn die Fahrt durch City und Außenbezirke ist ein Abenteuer für sich: Zwar dürft Ihr wahlweise mehrere Meter über Bodenniveau durch die engen Gassen gurken oder dicht über dem Boden dahin preschen (die Flughöhe wird bequem über eine Schultertaste gewählt) – aber oben wie unten herrscht so viel Getümmel, dass es nahezu unmöglich ist, keinen Unfall zu bauen. Besonders heikel wird's, wenn Ihr ein Vehikel von Praxis' Truppen anrempelt oder seinen Wächtern über den großen Zeh fahrt – dann klebt Euch von einer Sekunde zur nächsten die ganze Besatzungsmacht am Heckspoiler... und die sperrt Euch nicht ins Kittchen, sondern ballert Euch geradewegs in die Hölle.

Rennspiel-Intermezzi

Ebenfalls nett: Zwischen manchen Levels macht Naughty Dog das alternative Transportmittel zum notwendigen Übel – denn nicht selten müsst Ihr unter Zeitdruck Päckchen abholen, Geschütztürme ausschalten oder ähnlich stressige Jobs fahrerischer Natur erledigen. Orientierungshilfe gibt Euch dabei eine Miniaturkarte in der rechten, unteren Bildschirmecke: Unterschiedliche Symbole für Spelunke, Rebellenhort sowie Einsatzziele weisen Euch den Weg und geben Eurem Duo wenigstens eine vage Idee davon, in welche Richtung es den Lenker herumreißen muss.
Aber Vorsicht: Theoretisch könnt Ihr bereits abgeklapperte Szenarien zwar noch einmal besuchen – aber praktisch findet Ihr ohne die Icon-Wegweiser (verschwindet nach Abschluss der Mission) nie mehr zurück. Auch die große Übersichtskarte gibt nur wenig Aufschluss: Spezielle Markierungen für bekannte Lokalitäten sucht Ihr in den meisten Fällen vergeblich – man lässt Euch in dem weit verzweigten Straßennetz allein.
Entsprechend solltet Ihr der Sammelleidenschaft frönen, so lange Ihr noch im Level seid: Das von geschlagenen Gegnern hinterlassene, dunkle Eco macht den durch Praxis' Experimente veränderten Jak kurzzeitig zum blitzeschleudernden, weißhaarigen Monsterkrieger – die zahlreichen Kisten dagegen beherbergen entweder grüne Eco-Kits (heilen Blessuren) oder Munition für eine Eurer Wummen. Na dann: Durchladen und schießen! *rb*



PS2 Wer sich von Feinden umringt sieht, setzt zum Rundumschuss an.



PS2 Verrückter Professor: Der verschrobene Doktor hilft den Rebellen.

Robert Bannert



Man poliere die alte Engine ein wenig auf, füge eine Portion "GTA" hinzu, würze das ganze mit einer Prise "Ratchet & Clank" – und fertig ist der Action-Hit!? Leider falsch gedacht: Die possierlichen 3D-Helden, fantastisch detaillierte Figuren und unerhört tolle Effekte erfreuen zwar nach wie vor das Spielerauge, aber den Sprung ins Action-Genre hat man deutlich versiebt. Denn ohne spannendes Leveldesign macht Ballern ebenso wenig Spaß wie Hüpfen: Im Vergleich zu den knackigen "Ratchet & Clank"-Szenarien muten manche "Jak 2"-Welten wie das Erstlingswerk des Designer-Praktikanten an, auch das halbherzig umgesetzte Extra-System kann dem Vorbild nicht das Wasser reichen. Erschwerend hinzu kommen peinliche Gags und die faden bis frustigen Stadtrundfahrten, die wir eher als Design-Bug denn als Feature verstehen. Tolle Inszenierung, eine spannende Geschichte, souveräne Gimmicks wie der Skateboard-Park und einige wunderschöne Level-Landschaften retten den unausgeglichenen Genre-Mix zwar gerade noch in die Spielspaß-Oberliga – die Klasse des Vorgängers erreicht man jedoch in keiner Disziplin.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Surround
- ✓ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- DTS
- ✓ Progressive Scan

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Naughty Dog, USA
Hersteller: Sony
Website: www.naughtydog.com

Pro
- + bombastische Level-Konstruktionen
- + herrlich viel Weitblick
- + vorbildliche Steuerung
- + liebenswertes Fantasy-Flair

Contra
- – mitunter langweiliges Leveldesign
- – nervige und frustige Herumfahrerei

Alternativen:

PS2	Ratchet & Clank (90%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Blinx (71%, MAN!AC 12/02)
NGC	Wario World (82%, MAN!AC 08/03)

Jak 2: Renegade

Playstation 2
Grafik 83 %
Sound 70 %
81 % Spielspaß

Eindrucksvoll, aber frustig: actionreiches Comeback der ehemaligen Jump'n'Run-Puristen.

Freestyle Metal X

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	9	9	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 Preis: ca. 50/60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✔, 60Hz ✔, DTS

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.

Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital ✔, 60Hz ✔, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Midway, USA
Hersteller: Midway/Konami
Website: www.midway.com

Pro
+ ausgereifter Karriere-Modus
+ verrückt-witzige Miniaufgaben
+ variantenreicher Level-Editor
+ Heavy-Metal-Sound der Extraklasse

Contra
- (teilweise) arg karge Umgebungen
- X-Leiste bei Wheelies zu schnell gefüllt

Alternativen:

PS2	Dave Mirra Freestyle BMX 2 (76%, MAN!AC 11/01)
Xbox	Aggressive Inline (91%, MAN!AC 10/02)
NGC	Tony Hawk's Pro Skater 4 (91%, MAN!AC 01/03)

Freestyle Metal X

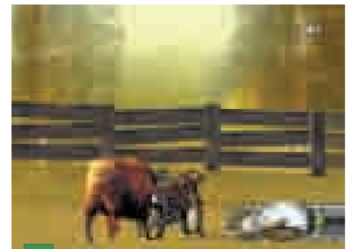
Playstation 2: 82% Spielspaß – Grafik 73 %, Sound 81 %

Xbox: 82% Spielspaß – Grafik 68 %, Sound 81 %

Gelungene Mixtur von Motocross- und Trendsportspiel mit coolem Metal-Soundtrack.



XB Unter dem Pantoffel: Für Bikini-Häschen Cindy nehmt Ihr sogar die gefährlichsten Aufgaben an – was macht man(n) nicht alles aus Liebe!



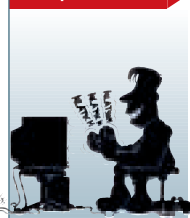
XB Erster Tag eines Newbies: Weicht den Attacken eines Stiers geschickt aus.

Ihr hegt anarchistische Fantasien? Ihr setzt Euch gerne auf schnelle Motorräder, um der Welt Eure Macho-Attitüde zu beweisen? Ihr liebt heiße Bikini-Ladies, die Euch mit schmutzigen Wortspielen umgarnen? Wenn Ihr diese drei Fragen mit 'Ja' beantwortet, dann ist Midways "Tony Hawk"-auf-zwei-Rädern-Verschnitt genau das Richtige für Euch.
Denn "Freestyle Metal X" kombiniert all die Stunt/Freestyle-Freiheiten von anderen Motocross-Spielen und würzt das Ganze mit etlichen Minispielen sowie zahlreichen Neuerungen (wie z.B. Kupplung-Gas- oder Gas-Bremse-Turbokombinationen). Daneben überzeugt ein ausgefeiltes Combo-Trick-System, das Trendsportler seit "Tony Hawk's Pro Skater" schätzen und lieben gelernt haben.

Modi über Modi

"Freestyle Metal X" bietet diverse genretypische Modi, die von Euch erkundet werden wollen. Zuerst eignet Ihr Euch im Tutorial die nötigen Tricks und Combo-Varianten an. Wheelies, Stuntmans und vor allem die X-Super-Stunts fordern Eure volle Pad-Konzentration.
Nachdem Ihr das Tutorial (im Karriere-Modus) erfolgreich absolviert habt, dürft Ihr Euer Können im 'freies Fahren'-Modus in aller Ruhe weiter verbessern. Übt einfach das gelernte Trick- und Fahr-Know-how immer und immer wieder.
Jetzt ist die Zeit gekommen, um sich mit den Besten der Besten in der äußerst reizvollen 'Karriere'-Variante zu messen. In dieser gilt es, etliche skurrile Mini-Aufgaben zu lösen wie beispielsweise Maulwürfe in ihre Hügel verscheuchen, Wölfe vom Bauernhof vertreiben oder vor wild gewordenen Stieren flüchten.
In den weiteren Modi müsst Ihr den kreativsten und wagemutigsten Sprung vollführen, die höchste Punktzahl erreichen sowie als Höhepunkt einen 'realen' Topfahrer besiegen, der sich als Endgegner der jeweiligen Strecke besonders ins Zeug legt. Die Profi-Biker werden nach erfolgreicher Schlammschlacht freigeschaltet und stehen anschließend für neue Rekordjagden zur Verfügung.
Zu guter Letzt bastelt Ihr im Level-Editor individuelle Arenakurse, die an seelige "Excitebike"-Zeiten auf dem NES erinnern. *rf*

Raphael Fiore



"Freestyle Metal X" ist ein pfiffiger "Tony Hawk"-Motocross-Ableger, obwohl der PS-Konkurrent nichts revolutionär Neues hervorbringt und zudem grafische Mängel aufweist. Besonders die vielen Unsauberkeiten wie unschöne Texturen und triste Umgebungsgrafiken trüben den positiven Gesamteindruck. Pluspunkte sammelt Midways Offroad-Spektakel mit abwechslungsreichem Karriere-Modus, vielseitigem Arena-Editor sowie anspruchsvollem Trick-System – und lässt somit viele Trendsport-Nebenbuhler hinter sich. Ein hämmernder Heavy-Metal-Soundtrack (von Motorhead, Twisted Sister & Co.) untermalt das rasante Geschehen schließlich bestens. Insgesamt ein äußerst gelungener Titel, den ich nicht nur Trendsportfans wärmstens empfehlen kann.

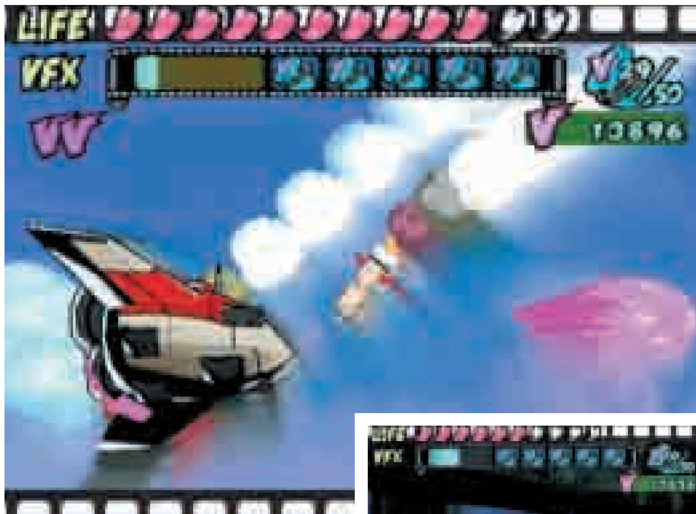


PS2 Wer fährt heutzutage noch über die Brücke? Unser Held zeigt den neusten Trend: Unter der Brücke durchbrettern, um dem lästigen Stau zu entfliehen.





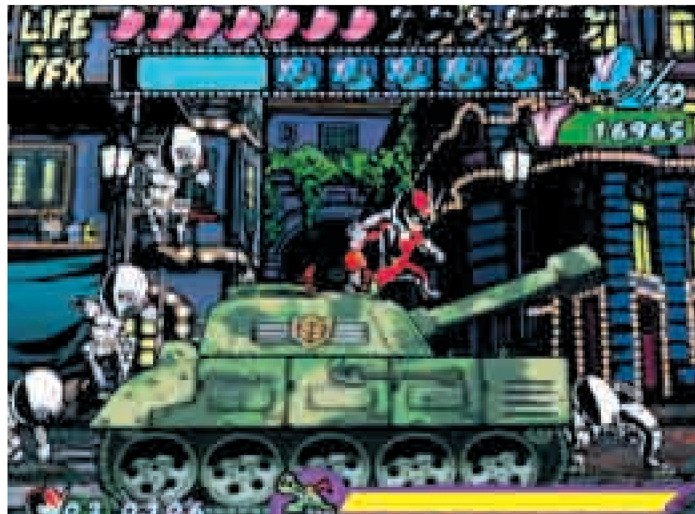
Viewtiful Joe



NGC Captain Joe: In einem Level fliegt Ihr als mutiger Düsenjet-Pilot herum.



NGC Gleich schleudert Joe die blauen Bohnen zum Absender zurück.



NGC Kriegsgerät: Ab und an müsst Ihr Euch mit Panzern rumärgern – außer einer ellenlangen Energieleiste haben die Stahlmonster jedoch nicht viel zu bieten.

Strunzlangweilige Lizenz-Software, standardisierte Fortsetzungen und optisch aufgemöbelte Remakes – die Videospielbranche ist aktuell nicht gerade eine Ausgeburt an Pioniergeist. Umso lobenswerter, dass wenigstens Capcom kein Risiko scheut: Strotzt die neuste Cube-Kreation des Nippon-Herstellers doch geradezu vor Individualität und Design-Esprit. "Viewtiful Joe" setzt zwar auf derzeit landläufige Cel-Shading-Optik, interpretiert diese jedoch auf völlig einzigartige Weise.

Joe Jedermann

Um sein äußerliches Erscheinungsbild kümmert sich Protagonist Joe indes herzlich wenig, vielmehr hat der kunterbunte Teenie mit weltlicheren Problemen zu kämpfen: Seine Freundin zickt nämlich beim abendlichen Kinobesuch rum und wird urplötzlich in die Leinwand gesaugt. Selbstredend springt Euer Alter Ego ohne mit der Wimper zu zucken sogleich hinterher – herzlich willkommen im 'Movie-Land'! In der aus Hollywood-Filmen entliehenen Spielwelt werdet Ihr sofort von Lehrmeister Captain Blue empfangen, der angerostete Superheld führt Euch in erste Steuerungskniffe ein. Demnach prügeln Cube-Klopper via Aktionstasten los: Egal ob simple Fausthiebe, druckvolle Kicks oder artistische Doppelsprünge – der kleine Joe führt auf Knopfdruck jedes noch so gewagte Offensiv-Manöver aus. Damit Ihr dennoch auf Eure Verteidigung achtet, taumeln aberdutzende von Halunken durch die Szenerie: Rumpelnde Panzer, furchteinflößende Ninja-Schüler, durchgeknallte Tänzerinnen und sogar mit Raketen bestückte Kampfjets – die Gegner-Riege entpuppt sich als wahres Sammelbecken der Skurrilitäten. Wer mit zitiertem Schurken-Trupp konfrontiert wird, sperrt die Augen auf: Bedrohliche Feindschläge kündigen sich nämlich per Totenkopf-Symbol an, je nach deren Höhe müsst Ihr alsdann in die Knie gehen oder kurz nach oben hüpfen. Jetzt ist die Zeit für den Gegenangriff gekommen: Blitzschnelles Tastengehämmer entlockt Eurem Digi-Abbild ein wahres Stakkato-Gewitter an Combo-Manövern.

Herr der Gezeiten

Alle Register zieht "Viewtiful Joe" nichtsdestotrotz erst nach Erhalt seiner Spezialfähigkeiten: Insgesamt drei Extra-Optionen verdient Ihr Euch im Laufe des Abenteuers hinzu. Während die 'Slowdown'-Funktion à la "Matrix" sämtliche Opponenten



NGC Nur gewiefte Taktiker kommen weiter: Den rabiaten Zwischenboss lasst Ihr ins Leere laufen und haut ihm dann von hinten auf die Rübe.

Thorsten Küchler



Bitte, kauft dieses Spiel: Eigentlich lasse ich mich ja ungern zu solch plakativen Werbemaßnahmen hinreißen, aber Capcoms charmant-geniale Zeichentrick-Prügelei hätte den Chart-Erfolg verdient. Alleine die versteckten Gags reichen aus, um erwachsene Zocker fürs Cel-Shading-Spektakel zu begeistern: Den Rocker-Zwischenboss 'Hulk Davidson' bzw. sein cooles Gegrunze muss man einfach gesehen haben. Doch nicht nur humoristisch, sondern auch spielerisch trumpft der tapfere Joe ganz groß auf: Innovativ-intelligente Rätselpassagen, abwechslungsreiche Widersacher, ausgeklügeltes Leveldesign sowie herrlich intuitive Kontrollen summieren sich zu einem unwiderstehlichen Comic-Cocktail. Apropos Comic: An der schrägen Inszenierung werden sich die Geister scheiden. Während die einen über den 'kindischen' Look lästern, können sich die anderen kaum satt sehen – kein Wunder, angesichts eleganter Animationen nebst wunderschöner Hintergründe. Für den Sprung in noch höhere Wertungsregionen reicht's trotzdem nicht: Dafür fallen besonders spätere Welten schlicht zu hart aus, Einsteiger werfen da schnell die Flinte ins Korn bzw. das Pad in die Ecke.



NGC Ein klarer Fall für die Zeitlupe: Sowohl Slotmaschinen (links) als auch Energiesäulen (rechts) lassen sich nur durch Joes Superkräfte aktivieren.

einbremst, dient der Einsatz des 'Mach-Speed' zur blitzartigen Beschleunigung Eures Reckens. Das 'Zoom'-Feature schließlich liefert – wie der Name schon sagt – eine vergrößerte Bildschirm-Ansicht respektive enorm verstärkte Nahkampf-Eigenschaften. Genialerweise dienen die via Schulterdrücker aktivierbaren Superkräfte nicht bloß zum Prügeln, auch diverse Rätsel verlangen nach korrekter Anwendung des Heldenarsenals. So müsst Ihr beispielsweise ratternde Slot-Maschinen rechtzeitig stoppen, Propeller-Plattformen durch Turbo-Einsatz in die Höhe treiben oder gar Raketengeschosse verlangsamen und zurückschleudern. Zu dumm, dass Eure Spezialitäten jeweils nur zeitlich begrenzt zur Verfügung stehen: Sobald Joes 'V'-Leiste aufgebraucht ist, verwandelt er sich wieder in einen armseligen Teenager. Wenigstens dürft Ihr zitierten Energiebalken ebenso wie Eure Lebenskraft durch fleißige Sammelei von diversen Gegenständen jederzeit wieder auffrischen. Außerdem wartet am Ende jedes der sechs Levels ein Extra-Shop, der Hilfsmittel wie Bumerangs oder Bomben anbietet.

Knallharter Comic-Kracher

Am besten kauft Ihr Euch dort gleich ein lebensrettendes Continue, denn Bildschirmtode werden sonst mit Strafversetzung an den letzten Checkpoint geahndet – und der liegt zumeist ziemlich weit entfernt. Ebenso humorlos kommen die kniffligen Bossgegner daher: Riesenkrokodil, Joe-Doppelgänger, Fledermaus-Mann und flammende Mega-Echse lassen sich nur durch perfektes Timing bzw. korrekte Taktiken bezwingen. Wer trotz aller Widrigkeiten sämtliche



NGC Windige Angelegenheit: Mit der 'Mach-Speed'-Funktion beschleunigt Ihr den Rotor dieser kleinen Plattform.

Schauplätze – vom Spukhaus übers Untersee-Boot und das Lava-Labor bis hin zum Weltraum-Finale – hinter sich lässt, wird mit lohnenswerten Boni belohnt: So schaltet Ihr etwa zwei frische (noch härtere!) Schwierigkeitsgrade frei, betrachtet ein bizarr-amüsantes Musikvideo namens "Viewtiful World" oder startet das Spiel nochmals in Gestalt von Joes niedlicher Freundin bzw. des mysteriösen Alastor – für ausreichend Videospiel-Futter ist also definitiv gesorgt. *tk*



NGC Im Fokus des Geschehens: Aktiviert Ihr 'Zoom'- wie 'Slowdown'-Fähigkeit, so weicht Euer Recke anfliegenden Geschossen automatisch aus. Um die nervigen schwarzen Mini-Ninjas müsst Ihr Euch aber schon selbst kümmern.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ GBA-Link
- ○ Keyboard
- ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ○ ProLogic

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Oktober

Entwickler: Production Studio 4, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
+ geniale Comic-Optik
+ innovative Rästeleinlagen
+ exzellente Klopper-Steuerung
+ herausforderndе Obermotze

Contra
– mitunter so schwer, dass nur absolute Profis nicht frustriert aufgeben

Alternativen:

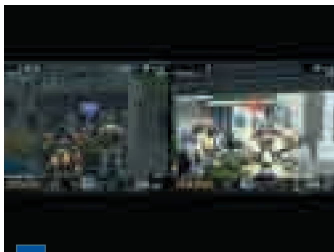
PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Viewtiful Joe

Gamecube
Grafik 87 %
Sound 80 %
85% Spielspaß

Experiment gelungen: herrlich überdrehte, aber schwere Arcade-Action mit herausragender Grafik.

Time Crisis 3


PS2 Cool, aber klein: Der Splitscreen-Modus ist für größere TVs gedacht.

Genre: Lightgun-Shooter
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	2		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- ✓ Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco/Sony
Website: www.namco.com

Pro
+ Taktikeinschlag durch Waffenwahl
+ cooler Sniper-Modus erspielbar
+ umfangreiche Bonusmissionen
+ genialer Zweispieler-Modus...

Contra
- ... mit leider sehr kleinem Bild
- Synchro erneut reichlich peinlich

Alternativen:

PS2	Vampire Night (71%, MAN!AC 06/02)
Xbox	The House of the Dead 3 (76%, Import-Test 01/03)
NGC	keine erhältlich

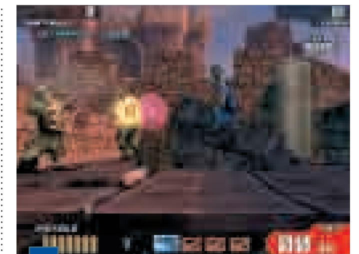
Time Crisis 3

Playstation 2
Grafik 76 %
Sound 72 %
83 % Spielspaß

Kurze und knackige Lightgun-Ballerei mit feinem Team-Modus und coolen, freispielbaren Extras.


PS2 Solo für zwei: Spielt Ihr alleine, übernimmt die CPU Euren Kollegen. Trefft Ihr ihn aus Versehen, gibt's zum Glück nur Punktabzug.


PS2 Eine Zugfahrt, die ist lustig: Nur die ballernden Feinde sehen Euch nicht gern.

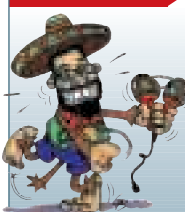

PS2 Fünf Feinde in zwei Sekunden? Die Krisenmissionen sind sehr knackig.

In Namcos Automatenumsetzung "Time Crisis 3" wird eine fiktive Mittelmeerinsel von einer fiktiven bösen Großmacht attackiert – das könnt Ihr nicht zulassen und stürzt mit einer Lightgun im Gepäck mitten ins Getümmel. Wie beim Vorgänger absolviert Ihr die Hauptmission mit einem Partner, der via Splitscreen oder PS2-Link von einem Kumpel gesteuert wird, alternativ übernimmt die CPU die Kollegenrolle. Serientypisch ballert Ihr nicht einfach wild drauflos: Vielmehr wollen die anstürmenden Feindeshorden mit gezielten Schüssen außer Gefecht gesetzt werden, bevor Ihr auf Knopfdruck wieder Deckung sucht und zugleich Euer Magazin nachladet. Bestimmte Feinde verlangen mehr Einsatz: Blau gewandete Bösewichte wollen Euch mit Messern und Raketenwerfern ans Leder, die roten Scharfschützen feuern in Windeseile auf Euch. Orange Kumpanen wiederum verdauen mehrere Treffer, ihre gelben Kollegen schließlich rücken bei Abschuss wertvolle Munition raus.

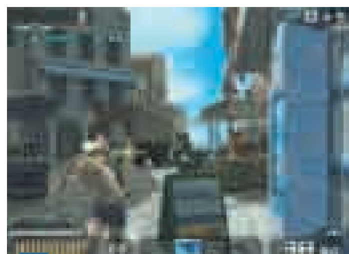
Wähle deine Waffe

Als Neuerung habt Ihr nicht nur die Standardwumme im Gepäck: Geht Ihr in Deckung, wechselt Ihr auf Knopfdruck zum schnellen Maschinengewehr, der Schrotflinte mit großer Streuwirkung oder dem effektiven Granatwerfer – sofern Ihr entsprechende Geschosse vorrätig habt. Habt Ihr die Hauptmission geschafft, schlüpft Ihr für einen umfangreichen Nebenauftrag in die Rolle einer Freiheitskämpferin. Die ballert sich nicht nur durch Standardszenarien: Jetzt wuseln nämlich schon mal Zivilisten durchs Bild, die Ihr tunlichst verschonen solltet. Gelegentlich packt Ihr die Sniper-Knarre aus und betätigt Euch mittels Zielfernrohr als Scharfschütze. Abschließend warten die 'Krisenmissionen' auf Euch: In über 40 Kurzaufträgen erfüllt Ihr festgelegte Bedingungen wie eine Mindestabschussquote und dürft Euch dabei keinen einzigen Treffer einfangen. *us*

Ulrich Steppberger



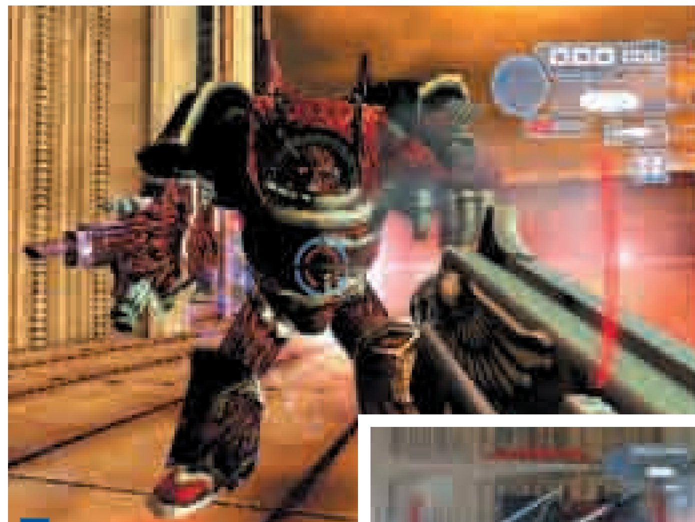
Auch das neue "Time Crisis" behält die Tugenden der Vorgänger bei: Zwar wirkt die teils flimmeranfällige Optik trotz abwechslungsreicher Szenarien inzwischen dezent altbacken, doch bei den actiongeladenen Gefechten fällt Euch das kaum auf. Die bewährte Mischung aus schnellen Feuersalven und flotter Deckungssuche erhält durch die neue Waffenauswahl eine fast schon geniale Auffrischung mitsamt taktischer Note – besonders das Maschinengewehr bringt frischen Wind in die Angelegenheit. Während Ihr die geradlinige Arcade-Mission trotz saftigem Schwierigkeitsgrad schnell erledigt habt, bieten die freispielbaren Zusatzaufträge neben weiterem packenden Ballerfutter einige wirklich coole Neuheiten: Die innovativen Sniper-Einsätze fallen nicht nur spannend aus, sondern zeigen den Konami-Kollegen auch, wie man eine solche Funktion (fast) tadellos mit einer Lightgun steuern kann. Wer noch eine PS2 mit Link-Fähigkeit hat, freut sich über den feinen Kooperations-Modus, der auf einem normal großen Fernseher durch den mickrigen Bildausschnitt leider einiges an Reiz einbüßt. Lightgun-Fans langen bei "Time Crisis 3" auf jeden Fall zu.


PS2 Der freispielbare Rettungsauftrag hat es in sich: So laufen dann schon mal harmlose Zivilisten durchs Bild (links), während die coolen Sniper-Aufträge "Time Crisis 3" ganz neue und spannende Seiten abgewinnen.

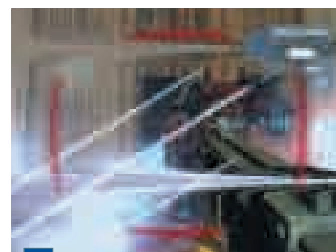
Warhammer 40.000 Fire Warrior



PS2 Schwerer Prügel: Euer dickes Maschinengewehr richtet zwar gehörig Schaden an, lässt sich aber kaum ausrichten – bei flinken Feinden unbedingt vermeiden.



PS2 Übler Geselle: Das 'Chaos'-Regime rekrutiert herrlich eklige Widersacher.



PS2 Schmucker Effekt: Werdet Ihr getroffen, verzerrt sich der Bildschirm.

Knarren statt Würfel: THQ verwandelt seine legendäre Brettspiel-Lizenz in einen astreinen Ego-Shooter. So kommen nicht nur Fans des futuristischen Warhammer-Universums, sondern auch kämpferische Action-Freunde auf ihre Konsolen-Kosten. Im Kriegeranzug des blutjungen Tau-Söldners Kais stellt Ihr Euch den Allmachtsfantasien von Erzbösewicht Severus in den Weg. Der windige Prediger paktiert nämlich mit dem 'Chaos' (ein Synonym für das Böse) und will so Unheil übers Universum bringen. Das brachiale Abenteuer besteht aus insgesamt 20 Polygon-Szenarien, die wiederum einen Tag im Leben Eures Alter Egos repräsentieren. Genregemäß bugsieren PS2-Söldner ihren Helden via linkem Analogstick durch die Gegend – der rechte Knüppel dient als Umschau- respektive Zielhilfe. Erfahrene 128-Bit-Ballermänner stellen schon nach wenigen Minuten gewollte Ähnlichkeiten zum Xbox-Knaller "Halo" fest: So werdet Ihr von einem Schutzschild umgeben, welches durch seine regenerativen Fähigkeiten für taktisches Vorgehen bürgt. Zudem klaubt Euer Bildschirm-Ebenbild neben seiner jeweiligen Standard-Wumme höchstens ein weiteres Schießeisen auf – die Qual der Waffen-Wahl.



PS2 Dickes Geschütz gegen dicke Bosse: Den Riesenroboter könnt Ihr nur per gezieltem Raketenbeschuss ausschalten – wenn nur nicht dieses doofe Zeitlimit wäre.

Krieg der Sterne

Auch in puncto Levelgestaltung bedient sich Entwickler Kuju beim bewährten Konkurrenz-Fundus. Besonders "Medal of Honor: Frontline" wird als Atmosphäre-Idol zitiert: Egal, ob Ihr nun durch zerbombte Schützengräben hetzt, auf der Außenhülle eines riesigen Raumers rumspaziert oder in Gefängnissen nach Kameraden sucht – allerortens fühlt Ihr Euch als kleiner Teil einer gigantischen Kriegsmaschinerie. Damit der gemeine Spieler dennoch seine Wertigkeit begreift, gibt die Kommando-Zentrale ständig per Funk frische Missionsziele durch: Da wollen dann Schlüsselkarten stibitzt, Bordkanonen sabotiert, hochrangige Generäle eskortiert oder brodelnde Höllenportale geschlossen werden. Nur logisch, dass Eure Widersacher ruppige Gegenmaßnahmen ergreifen: Von garstigen Megarobotern über glühende Totenköpfe bis hin zu mutierten Dämonen reicht die potente Feindmannschaft. Angesichts dieser geifernden Übermacht seid Ihr sukzessive auf stärkere Schießeisen angewiesen: Zum Glück hinterlässt jeder erlegte Gegner sowohl seine Knarre als auch deren Munition – mit Bolzenkanonen wird das "Fire Warri-

Thorsten Küchler



Willkommen im Ego-Shooter-Gemischtwarenhandel: Entwickler Kuju kupfert für seine Sternen-Schießerei schamlos bei anderen Genre-Vertretern ab und garniert das Action-Feuerwerk hernach mit einer erfrischenden SciFi-Lizenz. Angesichts des Ergebnisses kann man's den Gedanken-Dieben kaum verdenken: Atmosphärische Levelgestaltung, effektreiche (allerdings nicht immer flüssige) Optik und brachiale Hightech-Bewaffnung lassen die Herzen aller 128-Bit-Schützen höher schlagen. Schön auch, dass die unverbrauchte Warhammer-Vorlage durch ihre Horror-Anleihen genug Raum für gruselige Szenarien nebst Schauer-Feinden lässt. Für den Online-Teil hätte ich mir indes mehr Esprit gewünscht: Allen voran den limitierten, abgenudelten Spielmodi merkt man die Eile der Internet-Implementierung (wurde erst zuletzt von Sony erbeten) deutlich an. Ein Problem, das hingegen nur den Solo-Part betrifft, wäre ebenfalls zu beheben gewesen: Die Weltraum-Expedition wird trotz einstellbarem Härtegrad spätestens ab dem zweiten Drittel zum bockschweren Spießrutenlauf. Ergo sollten sich nur gestählte Zocker ins All wagen – für die lohnt sich's dann aber doppelt.



PS2 Doppelt hält besser: Hier werden wir von einem Marine unterstützt.

or"-Leben gleich viel unbeschwerlicher. Allerdings solltet Ihr schweres Geschütz wie Brandgranaten oder Raketenwerfer für die hartnäckigen Zwischenbosse aufheben, denn 'Juggernaut' (ein hünenhafter Mech-Verschnitt) sowie 'Valkyrie'-Gleiter geben erst nach zähem Dauerbeschuss klein bei. Wenigstens dürft Ihr nach eventuellem Ableben sofort beim letzten, fair positionierten Checkpoint weitermachen.

Ballern im Netz

Obschon die Solo-Kampagne selbst für geübte Zocker kein kurzes Vergnügen darstellt, packt THQ noch einen dicken Multiplayer-Part oben drauf: Neben obligatorischen Splitscreen-Scharmützeln für bis zu vier Spieler geht "Fire Warrior" als erster reinrassiger PS2-Ego-Shooter ins Netz. So Ihr einen Online-Adapter nebst DSL-Anschluss besitzt, warten diverse Internet-Arenen auf Euch. Maximal acht internationale Pistoleros beharken sich alsdann in altbewährter Ballermanier bei 'Deathmatch, 'Team-Deathmatch' oder 'Capture the Flag'. Damit jeder Teilnehmer seiner Eitelkeit Rechnung tragen kann, stehen außerdem zahlreiche Charakter-Modelle als Online-Ebenbild bereit. *tk*



PS2 Flüssig: Die Splitscreen-Gefechte geben eine unterhaltsame Figur ab.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	8		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 18 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Kuju, England
Hersteller: THQ
Website: www.firewarrior.com

Pro
+ meistens flüssige, schicke SciFi-Optik
+ unverbrauchtes Szenario
+ bester Online-Ego-Shooter für PS2

Contra
– in späteren Levels oftmals chaotisch
– abwechslungsarme Missionsziele
– teils arg unfaire Zwischenbosse

Alternativen:

PS2	Red Faction 2 (85%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Red Faction 2 (85%, MAN!AC 07/03)
NGC	Red Faction 2 (85%, MAN!AC 07/03)

Warhammer 40k Fire Warrior

Playstation 2
Grafik 79 %
Sound 76 %
80% Spielspaß

Geradlinige Zukunfts-Knallerei mit prächtiger Lizenz und Online-Modus – für Einsteiger zu happig.

Breath of Fire Dragon Quarter



PS2 In fast jedem Raum erwarten Euch Fallen und Überraschungen: Hoffentlich werden die Monster beim Öffnen der Schatzkiste nicht entfesselt!



PS2 Wie in den Vorgängerspielen kann sich Ryu im späteren Spielverlauf in einen Drachenmenschen verwandeln und dann spektakuläre Superattacken nutzen.

Zehn Jahre nach dem Erstling kommt Capcoms außergewöhnliche "Breath of Fire"-Serie auf die Playstation 2: In allen fünf Episoden steuert Ihr den Helden Ryu (rechts), in dem die Kräfte der verschollenen Drachenmenschen schlummern. Trotzdem spielen die Abenteuer in verschiedenen Zeitaltern, ähnlich einer Reinkarnation durchlebt Ihr Jugend und Alter des 'Auserwählten' immer wieder aufs Neue – um böse Mächte zu bekämpfen!

Ryu auf SNES (1993)

Das vergrabene Land

Die Vorgänger waren sich spielerisch sehr ähnlich, "Dragon Quarter" überrascht dagegen mit völlig neuem Konzept und düsterer Szenerie: Diesmal erwacht Ryu in einer technisch modernen Zivilisation, die vor einer Naturkatastrophe in unterirdische Stollen flüchtete und dort seit Jahrhunderten haust. Ganz schön langweilig findet Ryu, deshalb macht er sich zusammen mit Freundin Nina und weiteren Helden an den beschwerlichen Aufstieg. Der eingeblendete Counter startet bei 1.000 Meter: Ihr sprintet aus wechselnder Perspektive durch unterirdische Gänge und Städte und sucht Aufzüge oder Vehikel, die Euch weiter nach oben bringen.

Ryu auf SNES (1995)

Wer jetzt einen Kerker-Marathon a là "Dark Cloud" oder "Wizardy" erwartet, liegt zum Glück weit daneben. Die komplexe Handlung jagt Euch durch einen Krimi um Verschwörung und teuflische Gen-Experimente, die selbst vor den berühmten Drachen nicht Halt machen. Zum Verhängnis wird Euch streng geheimes Labormaterial, das Ihr auf einem Zug eskortiert. Der folgende Überfall wirft Fragen auf, wer mag wohl dahinter stecken und welche Fracht wurde vernichtet?

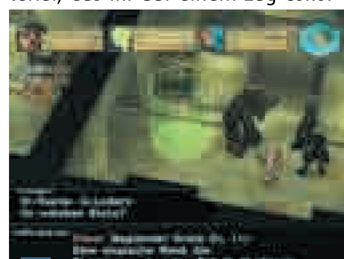
Ryu auf PSone (1997)

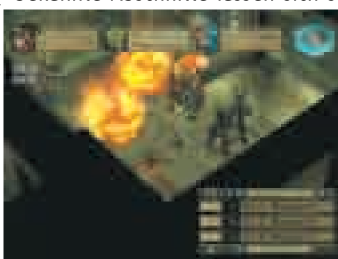
Plot-Varianten

Nach rund zehn Stunden kennt Ihr die groben Fakten, dann folgt auch schon der Abspann – aber nur zum ersten Mal, denn das Abenteuer ist zum mehrfachen Durchspielen konzipiert: Bei wiederholten Versuchen entdeckt Ihr neue Handlungsstränge und Höhlenabschnitte, die schließlich alle Facetten des "Dragon Quarter"-Plots lüften – das nennt Capcom 'Scenario Overlay System', kurz SOL. Dabei startet Ihr zwar jedes Abenteuer mit einem neuen Ryu, könnt aber Schätze und Talente aus dem vorherigen mitnehmen. Bereits bekannte Abschnitte lassen sich so



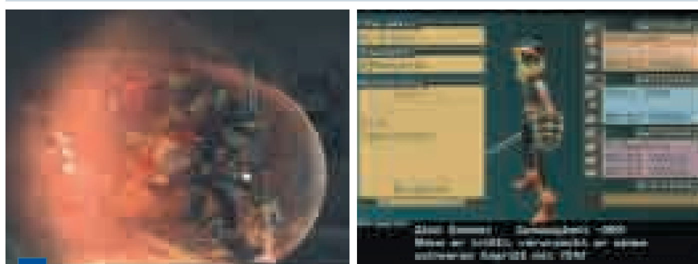
PS2 Die vielen Attacken lassen sich zu Combos verbinden: Experimentiert mit verschiedenen Kombinationen, um den Schlagbonus zu optimieren.

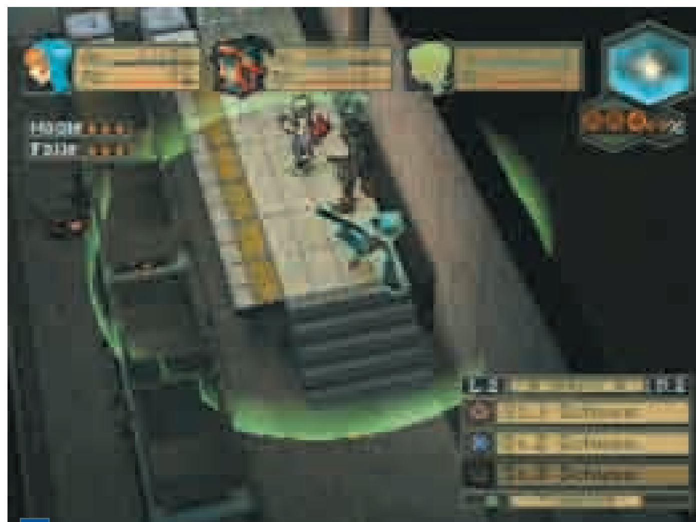


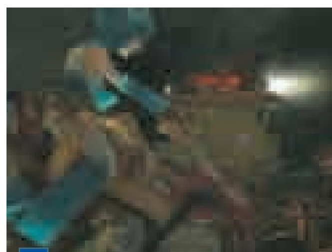


PS2 Es gibt auch taktische Zauberfallen: Nina beschwört magische Feuersäulen, um z.B. ängstlichen Feinden den Fluchtweg abzuschneiden – wie raffiniert!


PS2 In den unterirdischen Labyrinthen orientiert Ihr Euch mit dem eingeblendeten Radar, außerdem dürft Ihr auf eine bildschirmgroße Automap umschalten.


PS2 Neue Echtzeitmanöver wie den Dash (links) lernt Ryu im Laufe der Handlung, lediglich die Kampftalente (rechts) sammelt Ihr als Extraschatz.


PS2 Komplexer Schlachtplan: In den Kämpfen berücksichtigt Ihr Hindernisse, Etagen und Reichweite der Helden.


PS2 Schon gesehen? Die vielen Handlungsszenen lassen sich abkürzen.

schneller und komfortabler bewältigen: Mit dem Fährtenleser erspäht Ihr Monster auch auf dem eingeblendeten Radar und schon in den ersten Kämpfen könnt Ihr mit härteren Attacken angreifen als beim ersten Spieldurchlauf.

Hiebe vor Ort

Die Kämpfe hat Capcom komplexer gestaltet, Ihr agiert sogar schon vor dem ersten Schlag taktisch: Orks und Riesenkäfer tummeln sich in der 3D-Welt und können die Party hören und sehen – manche Monster reagieren gleichgültig, andere greifen an. Je nach Deckung könnt Ihr vorbeischleichen, zur Ablenkung eine Futterspur legen oder gar Sprengfallen installieren, um die Biester hinein zu locken – die zahlreich vorhandenen Extras vorausgesetzt.

Ryu auf PSone (2000)

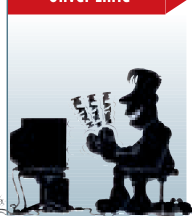
Der Kampfmodus startet erst bei Körperkontakt, entweder erwischt Euch das Biest oder Ihr landet einen Erstschlag – dann dürft Ihr das Match mit einer Solorunde beginnen. Die Rundenkämpfe funktionieren mit Action-Punkten, die Helden und Monster für vielfältige Aktionen nutzen. Ihr könnt innerhalb eines vorgegebenen Radius laufen sowie offensive und strategische Talente einsetzen – etwa Extrastehler, Feuerzauber und verschiedene Waffenattacken. Natürlich nutzt Ihr auch hier Dynamit & Co., Nachlässe der Opfer lassen sich sofort sammeln.

Ryu auf PS2 (2003)

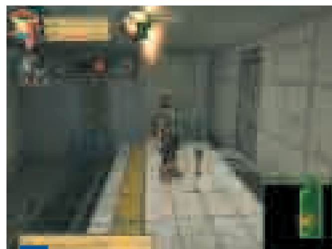
Kampftaktik

Jetzt wird's kompliziert, denn solange die Punkte ausreichen, dürft Ihr die Aktionen eines Schützlings beliebig verketten: Ihr könnt z.B. hinter den Feind stürmen, eine Granate sammeln, sie auf ein Monster schleudern und dann ein weiteres mit Schwerthieb und anschließendem Todesstich aufmischen – alles in nur einer Kampfrunde! Bis zu drei unterschiedliche Attacken verbindet Ihr zu durchschlagskräftigen Combos. Dazu erstellt Ihr für jede Waffe drei Combo-Listen. Deren Slots belegt Ihr mit Kreuzschlag, Stich und anderen Talenten, die Ihr als Extras sammelt. Neben der guten Mischung sind auch Energiespar-Combos und Knockout-Kombinationen wichtig. *oe*

Oliver Ehrle



Wenn Capcom mal was Neues macht, ist Lob unabdinglich: Futuristische Handlung und komplexe Taktikkämpfe bringen nicht nur frischen Wind in die Serie, sondern fordern auch mehr Grips. Noch viel besser gefällt mir aber die Möglichkeit zu schleichen sowie der großzügige Einsatz von Fallen und Ablenkungsmanövern, die experimentierfreudigen Spielern jede Menge Nervenkitzel respektive schadenfreudige Lacher bescheren. Im Gegensatz zur Rollenspiel-Konkurrenz wirken die Kämpfe von "Dragon Quarter" nicht wie ein separater Modus, sondern sind logische Folge der Spielsituation und vorweg beeinflussbar. So könnt Ihr richtige Hinterhalte inszenieren, spielerisch ist das ein Meilenstein! Dass neuerdings sogar RPGs ins Zehn-Stunden-Format gequetscht werden, schmeckt mir allerdings gar nicht: Ihr klebt geradezu an der Handlung, könnt also nicht einfach mal losziehen und geheime Tempel oder Höhlen entdecken. Zudem verpassen Einfachspieler die Hälfte, während Profis diverse Kerker und Events mehrfach ablaufen müssen – egal ob Ihr schnell den Abspann sehen oder alle Geheimnisse ergründen wollt, optimal ist das nicht.


PS2 Mit den Schlüsseln plündert Ihr besonders ergiebige Schatztruhen.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 6 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
+ facettenreiche Handlung
+ komplexe Taktikkämpfe
+ listiges Fallen stellen
+ ungewöhnliches Abenteuerkonzept

Contra
– wenig Bewegungsfreiraum
– zeitweise derbe Aliasing-Effekte

Alternativen:
PS2: Final Fantasy 10 (88%, MAN!AC 06/03)
Xbox: Star Wars Knights of the Old Republic (90%, MAN!AC 10/03)
NGC: Skies of Arcadia Legends (87%, MAN!AC 06/03)

Breath of Fire DQ

Playstation 2
Grafik 78 %
Sound 75 %
83 % Spielspaß

Originell: Extrem kurzes RPG, das nur Wiederholungsspielern alle Geheimnisse verrät.

Conflict: Desert Storm 2

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 16
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, ProLogic 2 ✓, 60Hz ✓, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Dolby Digital ✓, 60Hz, Soundtrack ✓

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC November

Entwickler: Pivotal Games, England
Hersteller: SCi/Take 2
Website: www.conflictdesertstorm.de

Pro
+ abwechslungsreiche Missionen
+ hochspannender Spielablauf
+ eingängige Steuerung
+ motivierender Multiplayer-Modus

Contra
- (seltene)Dummheitsanfälle der KI
- rucklige Optik auf PS2

Alternativen:
PS2: SOCOM U.S. Navy Seals (86%, MAN!AC 07/03)
Xbox: Brute Force (72%, MAN!AC 08/03)
NGC: Tom Clancy's Ghost Recon (74%, MAN!AC 05/03)

Conflict: Desert Storm 2

Playstation 2: 82% Spielspaß — Grafik 75 %, Sound 71 %

Xbox: 83% Spielspaß — Grafik 76 %, Sound 71 %

Knackiger Taktik-Shooter mit abwechslungsreichen Missionen und motivierendem Coop-Modus.

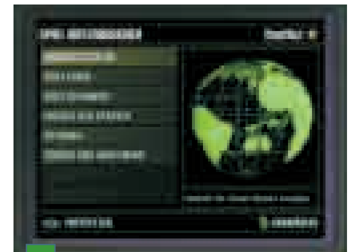

PS2 Jetzt knallt's: Ein irakischer Panzer hat das Feuer eröffnet – ein Treffer und einige Eurer Kameraden segnen das Zeitliche.

"Back to Baghdad" – mit diesem martialischen Untertitel wandert "Conflict: Desert Storm 2" in USA über die Ladentische. Hierzulande fehlt der delikate Zusatz, inhaltlich müssen wir jedoch keine Abstriche hinnehmen.

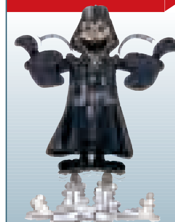
Operation Wüstensturm

Wie im Vorgänger bildet das Szenario des ersten Golf-Kriegs den Rahmen der taktischen 3D-Auseinandersetzungen. Wahlweise im Tarngewand britischer SAS- oder amerikanischer Delta-Force-Truppen schlagt Ihr Euch zehn Missionen lang durch irakisches Feindgebiet. Erneut seid Ihr dabei nicht auf Euch allein gestellt: Als Kommandant eines vierköpfigen Verbandes dirigiert Ihr via Tastendruck auch Eure drei Begleiter. Animiert die Soldaten zum Stellunghalten, erteilt ihnen den Befehl Euch zu folgen und bei Feindkontakt zu schießen, schickt einen respektive mehrere Kameraden zu strategisch wichtigen Plätzen oder schlüpft bei Bedarf gar persönlich in die Haut jedes einzelnen. Letzteres ist meist auch bitter nötig, schließlich betritt jedes Eurer Mitglieder mit unterschiedlicher Ausrüstung das Schlachtfeld: Während der eine als ausgebildeter Scharfschütze zielsicher über große Distanzen hinweg agiert, muss der Sprengstoffexperte auf Tuchfühlung mit dem Feind gehen. Die Einsätze variieren wie gewohnt vom simplen Verteidigen einer Position über das Stürmen einer gegnerischen Verteidigungsanlage bis hin zur unbemerkten Infiltration einer Festung. Im Gegensatz zum Vorgänger geht das Anvisieren deutlich schwerer von der Hand: Die Zielautomatik orientiert sich nunmehr an 'realen' Gegebenheiten, sprich Ihr müsst dichter an den Widersacher ran und das Fadenkreuz näher am Mann positionieren – sonst ballert Ihr ins Leere. Darüber hinaus beeinflussen Eure Aktionen die Treffsicherheit: Im Laufen sinkt die Genauigkeit, im Liegen ist sie am höchsten.

Natürlich dürft Ihr "Conflict: Desert Storm 2" auch wieder zu zweit (PS2) oder sogar zu viert (Xbox) spielen. Im Coop-Multiplayer-Modus übernehmen Eure Freunde den Part der KI-Soldaten – eine Xbox-Live-Funktion fehlt allerdings. *os*


XB Knallhart wie im Vorgänger: Speichern dürft Ihr nur zweimal pro Einsatz.

Oliver Schultes



Und wieder bin ich der "Conflict: Desert Storm"-Sucht verfallen: Die englischen Entwickler behielten glücklicherweise das stark taktisch geprägte Spielkonzept bei und kredenzten mit leicht modifizierten Zutaten einen äußerst motivierenden Taktik-Shooter. Die abwechslungsreichen Missionen verführen zum Experimentieren mit unterschiedlichen Gerätschaften und Vorgehensweisen, der Coop-Modus zum geselligen Wochenend-Dauerzock. Allein funktioniert die KI Eurer CPU-Kameraden ordentlich, nur in seltenen Situationen scheinen sie von Dummheit übermannt und versperren Euch alsdann den Weg oder laufen geradewegs in feindlichen Kugelhagel. Die Xbox-Fassung bietet als Boni eine (fast) ruckelfreie Optik sowie eine Vierspieler-Option.


XB Vierspieler-Spannung: "Conflict Desert Storm 2" entfaltet im Coop-Modus sein ganzes Suchtpotenzial. Auf der PS2 dürfen nur zwei Zocker aufmarschieren.

XGRA


PS2 In "XGRA" habt Ihr keinen beliebig einsetzbaren Turbovorrat mehr, sondern holt Euch das Tempo über die pfeilförmigen Beschleunigungsstreifen.


XB Feueralarm: Der Energiesauger des neben Euch fahrenden Konkurrenten zapft Eure Notreserve an – entkommt Ihr nicht schnellstens, fliegt Euer Bike in die Luft.

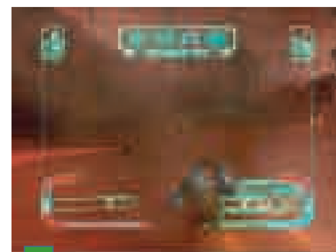
Im Jahr 2080 ist alles anders, selbst der Rennsport: So bricht Acclaims "XGRA" nicht nur mit der Nummerierung der "Extreme-G"-Serie, sondern ändert auch einige grundlegende Faktoren der futuristischen Zweirad-Raserei. Gleich geblieben sind aber die hervorstechendsten Merkmale – das gnadenlos hohe Tempo und die gewagte Kursführung der 14 verschiedenen Strecken in unwirtlichen Gegenden, Technostädten und sogar auf dem Mars oder einer Raumstation. Knackige Kurven, schwindelerregende Gefälle und magenumdrehende Korkenzieherkonstruktionen fordern Euer Reaktionsvermögen wieder aufs Äußerste heraus.

Als Neuling im Renngeschehen startet Ihr mit einer 08/15-Maschine in eine Qualifikationsliga, nach deren Gewinn Ihr bei den Profis einsteigt. Wählt Euer Lieblingsteam (die Flitzer unterscheiden sich in Faktoren wie Robustheit, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit) und stürzt Euch in die erste von vier Rennklassen, die beständig schneller und härter werden.

Schnell, schneller, XGRA?

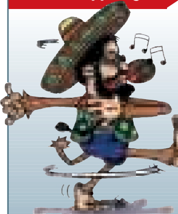
Dabei stehen Euch unterschiedliche Meisterschaftstypen zur Auswahl, in denen Ihr durch gute Platzierungen Punkte für den Aufstieg sammelt: Neben normalen Wettbewerben erwarten Euch Rennen mit verkürzter oder verlängerter Rundenzahl und besonders schlechten Wetterbedingungen, Einschränkungen in Form von Tempolimits oder Waffenverbot sowie die fiese 'Warmonger'-Variante – hier werden rund um die Rennpiste Geschütztürme aktiviert, die fleißig auf alles Vorbeirasende ballern.

Die "XGRA"-Bikes bedienen sich eines anderen Waffensystems als ihre Vorgänger: So seid Ihr von Beginn an nur mit einer Primärwumme ausgestattet, die sich durch die Eliminierung von Gegnern zeitweilig verbessert. Ansonsten kauft Ihr Euch nicht mehr zusätzliche Todbringer, sondern bekommt bei Erfolgen nach und nach neue Sekundärwaffen nachgerüstet. Um die zu nutzen, müsst Ihr während der Rennen nach "Gradius"-Art grüne Energiekugeln aufsammeln – je mehr, desto stärkere Systeme dürft Ihr einsetzen. Neben Offensivfunktionen wie einem Energiesauger oder einer Aufbesserung der Feuerrate finden

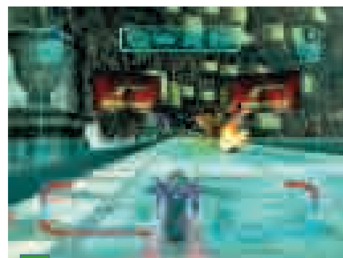

XB Blindflug: Auf den Schlechtwetterkursen seht Ihr kaum noch was.


XB Unendliche Weiten: Auf einigen Strecken verlasst Ihr die eng gesteckten Kursgrenzen und brettert über weiträumige, offene Flächen.

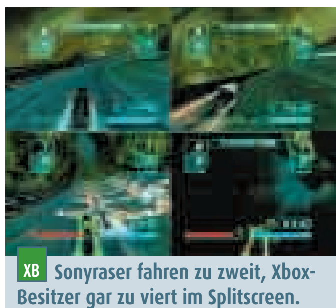
Ulrich Steppberger



"XGRA" steckt zwar voller guter Ideen und Vorsätze, kann diese aber nicht recht umsetzen. So gibt's zwar flotte Optiken zu bewundern, die aber tendenziell eintönig und häufig arg dunkel ausfallen. Regelmäßig rast Ihr im Blindflug über die Pisten, was zusammen mit der schmalen Kursführung den berüchtigten 'Ping Pong'-Bandeneffekt noch verstärkt. Besonders im Splitscreen geht Euch die Orientierung noch mehr ab. Auch die Waffenwahl kommt unausgewogen daher: Normale Wummen zeigen kaum Wirkung, dafür fiel der 'Deathstrike' arg übermächtig aus – habt Ihr ihn erstmal, gewinnt Ihr deutlich leichter. Schade drum, denn so wird "XGRA" ein Fall für treue Fans der Serie, während Gelegenheitsraser ihren Tempokick wohl besser woanders suchen.


XB Und tschüss: Mit den normalen Bordwaffen eliminiert Ihr höchst selten Gegner. Habt Ihr dagegen den 'Deathstrike', verteilt Ihr Instant-Tode im Überfluss.





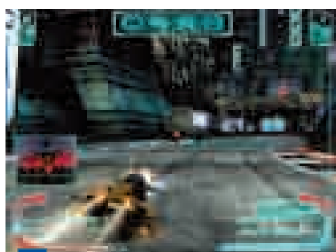
XB Sonyraser fahren zu zweit, Xbox-Besitzer gar zu viert im Splitscreen.

sich auch nützliche Hilfen wie Schutzschilde und Turboschübe. Echte Raser sparen aber bis zum ultimativen 'Deathstrike': Visiert damit einen Kontrahenten an und er wird durch einen Laserstrahl von oben ohne Abwehrchance atomisiert.

Im Auftrag der Herren

Zusätzliche Würze ins Geschehen bringen die Nebenaufträge: Euer Rennstall gibt Euch nämlich in jedem Rennen Anweisungen, die Ihr erfüllen solltet, um Belohnungen wie Waffen-Upgrades oder freischaltbare Konzeptskizzen zu ergattern. Mal sollt Ihr nur eine bestimmte Mindestplatzierung oder Minimalgeschwindigkeit erreichen, mal die Werbeplakate der Konkurrenz zerballern. Rabiater wird es, wenn ein Konkurrent auszuradieren ist oder gar mehrere Fahrer auf der Abschussliste stehen.

Neben der normalen Meisterschaft stehen die üblichen Spielmodi wie Arcade-Einzelrennen oder die Jagd nach Rundenrekorden an. Alternativ geht Ihr mit menschlichen Kollegen an den Start: Auf der PS2 balgen sich maximal zwei Raser um den Siegerpokal, während die Xbox-Fassung mit einem Vierer-Splitscreen protzt. *us*



PS2 Laberbacken: Die Konkurrenz schwafelt Euch regelmäßig an.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	4	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  6 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Xbox

PAL: Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, 60Hz, ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC Dezember

Entwickler: Acclaim Cheltenham, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.acclaim.de

Pro
+ mehr Strecken als im Vorgänger
+ rasantes Tempo in höheren Klassen
+ Soundeffekte nutzen Surround gut aus

Contra
– Kursführungen zahmer als bei Teil 3
– trotzdem ständiger Bandenkontakt
– Waffensystem unausgewogen

Alternativen:

PS2	Wipeout Fusion (82%, MAN!AC 03/02)
Xbox	Quantum Redshift (80%, MAN!AC 12/02)
NGC	XG3: Extreme-G Racing (84%, MAN!AC 06/02)

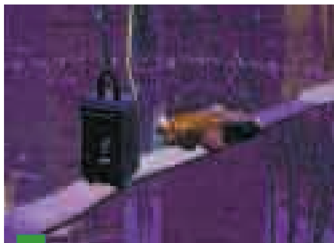
XGRA

Playstation 2 — Grafik 75 %, Sound 74 % — **75 %** Spielspaß

Xbox — Grafik 76 %, Sound 76 % — **76 %** Spielspaß

Blitzschneller Zukunftsraser, der an unglücklichem Design und fehlendem Feinschliff krankt.

Voodoo Vince



XB Wie ich mir, so ich dir: Vince schmeißt sich unter den Tresor und plättet dadurch den Feind.



XB Schau mir in die Augen, Kleines: Ist sie nicht süß, unsere Voodoo-Puppe – mit ihrem charmanten Blick und dem Herz am rechten (Stoff-)Fleck?



XB Zeit zum Luftholen: Hoch oben hat Vince Ruhe vor feindlichen Attacken.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ○ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Beep Industries, USA
Hersteller: Microsoft
Website: www.xbox.de

Pro
+ witziger Hauptcharakter
+ sehr gute (manuelle) Kamera
+ hochgradig spaßiger, schwarzer Humor
+ innovative Art, Gegner zu besiegen

Contra
- langatmige und nervige Rätsel
- mit der Zeit eintönige Musik

Alternativen:
PS2: Stitch Experiment 626 (68%, MAN!AC 08/02)
Xbox: Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MAN!AC 04/03)
NGC: Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Voodoo Vince

Xbox
Grafik 78 %
Sound 70 %
77 % Spielspaß

Voodoo-Hokuspokus mit witzigen Einfällen und einigen nervig-langwierigen Puzzle-Einlagen.

Vince, die (beinahe) unzerstörbare Voodoo-Puppe ist die schrägste Erscheinung, die je als Jump'n'Run-Held herhalten musste. Dabei hat Vince sich für diese abgefahrene Aufgabe keinesfalls aufgedrängt. Doch das Schicksal wollte es, dass seine Schöpferin Madame Charmaine von dem Second-Hand-Anführer Kosmo entführt wird. Während dieser bitterbösen Aktion gelingt es der Zigeunerin, Euch mit ihrem preisgekrönten Zombiepulver zu beriesein. Sogleich erfreut sich Vince (neuen) Lebens und erhält telepathisch seinen ersten Auftrag: Befreit Eure Schöpferin aus dieser misslichen Lage!

Das urkomische Treiben findet hauptsächlich in der funkig-souligen Welt von New Orleans statt. In 30 detailverliebten 3D-Levels bleibt Euch jedoch keine Zeit, das neue Lebensglück zu genießen. Im Gegenteil: Euch erwarten höllische Ausgeburten und schreckliche Orte en masse.

1x1 des Voodoo-Zaubers

Neben den altbekannten Doppelsprüngen, Kopf- und Wirbelattacken stehen Euch über 30 verschiedene Voodoo-Angriffe zur Verfügung. Letztere können erst eingesetzt werden, nachdem Ihr die entsprechenden Voodoo-Symbole aufgesammelt und den Voodoo-Meter gefüllt habt.

Nun zeigt der freakige Vince, was er alles draufhat. Er schneidet sich mittels rostiger Kettensäge in Stücke, zündet sich selbst an, lässt sich von tonnenschweren Gegenständen plätten oder nutzt gleißende Blitze, um sich mit angenehmen 100.000 Volt braten zu lassen. Während diese witzig-grausamen Rituale bei Euch keine bleibenden Schäden hinterlassen, winden sich Eure Feinde vor Schmerzen – die zerstörerische Voodoo-Fernwirkung macht's möglich.

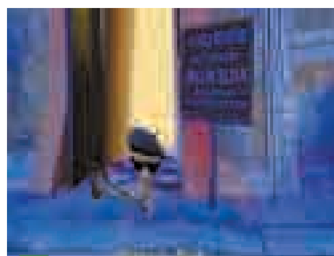
Rätsel einfach gemacht

Zu den Hüpfeinlagen gesellen sich simple Rätsel hinzu: Schleppt zum Beispiel eine Gasflasche den Berg hoch, um ein Flugzeug mit dem nötigen Treibstoff zu versorgen. Nutzt dieses Vehikel, um anschließend die Mini-Mission zu beenden. Oder besorgt Euch eine Trompete, um mit dem Blues-Skelett ein Duett zu spielen. Davor solltet Ihr aber erst den berühmten Jazz-Club aus dem dortigen Ortsviertel besuchen, damit aus dem geplanten Gig kein musikalisches Fiasko wird. *rf*

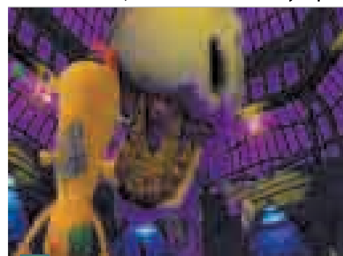
Raphael Fiore



Gut geklaut ist halb gewonnen. Voodoo Vince überzeugt durch eine tadellose Grafik, die nur selten ins Stottern kommt und mit vielen neckischen Details aufwartet. Auch der Hauptcharakter hat sich schnell in mein Herz gehüpft, mit all seinen süßen Eigenschaften und dem witzigen Pausen-Klamauk (wann jongliert ein Held schon mal mit seinem Auge?). Dazu gesellen sich einige wirklich neue Ideen, die Ihr im Jump'n'Run-Sektor so noch nicht gesehen habt. Vor allem die witzigen Voodoo-Attacken sind immer wieder für einen Lacher gut und wunderbar liebevoll in Szene gesetzt. Doch bei aller Begeisterung komme ich um Kritik nicht herum. Einerseits kupferten die Entwickler viel von bekannten Hüpfspielgrößen wie "Super Mario Sunshine" oder "Jak and Daxter" ab (all die verschiedenen Sprung- und Angriffsvarianten kamen schon zigfach zur Anwendung). Andererseits sind die Rätsel derart langatmig und nervig, dass der Frustfaktor an diesen besagten Stellen in unerreichbare Höhen schnellt. Nichtsdestotrotz ist "Voodoo Vince" ein unkonventionelles Xbox-Abenteuer, das vielen darbenden Jump'n'Run-Fans gefallen wird.



XB Es ist cool, Vince zu sein: Hier präsentiert sich der Held als Jazz-Meister.



XB Gefahr droht: Der Knochen-Dino hat Euch zum Fressen gern und schreckt ergo auch nicht vor unverdaulichen Stofffetzen zurück.

Alter Echo

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 USK | **Preis:** ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Test beruht auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt
E/D: geplant: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Outrage Games, USA
Hersteller: THQ
Website: www.outrage.com

Pro
+ einfallsreiche 'Time Dilation'-Attacke
+ wandlungsfähiger Charakter
+ sehr eigener Grafikstil...

Contra
- ..., der aber leider monoton ausfällt
- teilweise nervige Gegnerformationen
- dezenter Abwechslungsmangel

Alternativen:

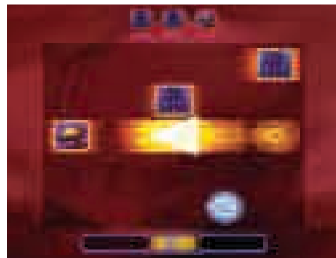
PS2	**Rygar – The Legendary Adventure** (81%, MAN!AC 06/03)
Xbox	**Otogi: Myth of Demons** (79%, MAN!AC 10/03)
NGC	**P.N. 03** (77%, MAN!AC 09/03)

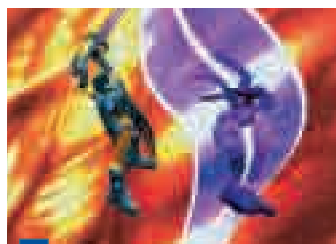
Alter Echo

Playstation 2: Grafik 72 %, Sound 74 %, **66 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 72 %, Sound 75 %, **66 %** Spielspaß

Ungewöhnliche SciFi-Action mit einigen coolen Ideen, aber auch etwas eintönig und nervig.





PS2 Erst kniffeln, dann metzeln: Wer in der 'Time Dilation' (oben) gut reagiert, plättet Feinde besonders effektiv.



XB Draufhauen ohne Reue: Nicht selten rücken Euch zwei oder mehr Feinde gleichzeitig auf die Pelle – schnelle Treffercombos sind darum lebenswichtig.

In ferner Zukunft hat die Menschheit 'Plast' für sich entdeckt – das organische Wundermaterial des Planeten Proteus lässt sich von talentierten Köpfen zu allerlei praktischen Maschinen umformen. Klar, dass prompt fiese Gestalten einen Nutzen draus ziehen wollen: Ausgerechnet der genialste 'Plast'-Bearbeiter schlägt sich auf die Seite des Bösen und entwickelt eine besonders wirkungsvolle 'Echo'-Variante des Stoffes. Als junge Nachwuchskraft Nevin seid Ihr nun auf dem Weg, das Schlimmste zu verhindern, landet aber nach einer Attacke alleine auf dem Planeten. Zu Eurem Glück hat die Weltkugel durch die Experimente ein eigenes Bewusstsein entwickelt und stattet Euch mit einem speziellen Anzug aus, durch den Ihr in praktische Formen morphen könnt. Auf dem Weg durch die fremdartige Welt werdet Ihr ständig von feindseligen Kreaturen des Erfinders angegriffen. In Eurer Standardform macht Ihr ihnen mit einem Energieschwert den Garaus und schnetzelt sie mit Schlag- und Stichcombos nieder.

Die Mensch-Maschine

Später verwandelt Ihr Euch auf Knopfdruck in einen mit dicker Wumme ausgestatteten Pseudomech, mit dem Ihr auch große Brocken wegputzt. Dritte im Bunde ist die raubkatzenartige Schleichform, mit der Ihr per Prankenhieb für Schaden sorgt, sonst unerklimmbare Wände hochkrabbelt oder kurzzeitig unsichtbar an Wachen vorbei schleicht.

Lauern Euch eine Großzahl Gegner auf, löst Ihr (genügend Energievorräte vorausgesetzt) die praktische 'Time Dilation' aus. Damit haltet Ihr die Zeit an und bereitet in einem Geschicklichkeitstest verwüstende Comboattacken vor: Durch rhythmische Tastendrücke steuert Ihr einen Cursor auf Feindsymbole – je weiter der Weg, desto schneller der Takt und schwerer die Aufgabe. Nach dem gleichen Prinzip befreit Ihr regelmäßig Schlüsselstellen in der Landschaft, an denen Ihr Euch mit frischer Ausrüstung versorgt: Neben effektiven Wummen- und Schwertupgrades winken z.B. neue Moves und mehr Lebensenergie. *us*

Ulrich Steppberger



Stil hat "Alter Echo" jede Menge, aber auch ein paar Macken: So sieht die abstrakte Optik zwar nett aus, kommt aber gelegentlich ins Ruckeln und bleibt zudem im Laufe des Abenteuers weitgehend gleich. Das kampflastige Geschehen fordert bei einigen Gegnern einen Schuss Taktik, neigt aber besonders bei der Attacke von mehreren Feinden zur Unübersichtlichkeit, was kräftig an Eurer Energie knabbert. Dies ist besonders ärgerlich, wenn Euch mal wieder der Saft für eine 'Time Dilation' ausgeht. Diese schicke Spezialattacke fordert aber viel Feingefühl und führt schon mal zu Frustanfällen. Wer sich davon nicht beirren lässt, bekommt ein solides und etwas kurzes Actionspiel, das seine interessanten Ideen nur bedingt ausnutzt.



PS2 Als waffenstarrender Plast-Mech trefft Ihr entfernte Ziele besonders gut, seid im Nahkampf aber verwundbar.



XB Die monochrome Färbung zeigt an, dass Ihr gerade mit dem zeitlich limitierten Unsichtbarkeitsschutz agiert.

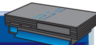
Disney's Extreme Skate Adventure

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2 

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Xbox 

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube 

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

Extreme Skate Adventure

Playstation 2: 78% Spielspaß — Grafik 80 %, Sound 79 %

Xbox: 78% Spielspaß — Grafik 79 %, Sound 79 %

Gamecube: 78% Spielspaß — Grafik 79 %, Sound 79 %

Optisch tadelloser wie kinderfreundlicher, wenn auch etwas simpler Disney-Trendsport.



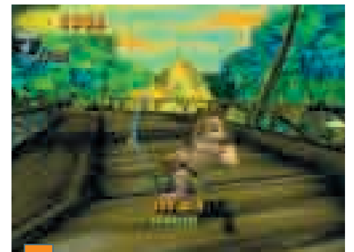
PS2 Die Szenarien des Pixar-Hits "Toy Story 2" wurden am schönsten umgesetzt – kein Wunder, ist doch schon die Vorlage computergeneriert.

Während ältere Trendsportfreaks im nächsten "Tony Hawk" endlich handfeste Neuerungen finden, wurde die Technik des vorigen Teils kurzerhand für ein kindgerechtes Spin-Off-Projekt genutzt. Da für "Disney's Extreme Skate Adventure" die üblichen Verdächtigen Mickey und Donald aufgrund ihres Konami-Engagements nicht zur Verfügung stehen, verpflichtete Activision kurzerhand ein anderes Filmtrio aus dem reichhaltigen Lizenzstall.

Disney Hawk's Pro Skater

Neben einer Ladung fröhlich grinsender Kids gehen Akteure aus "Der König der Löwen", "Toy Story 2" und "Tarzan" auf die Piste. Auch die Schauplätze orientieren sich eng an den Zelluloid-Vorlagen, weshalb Ihr z.B. Andys Zimmer oder diverse Dschungelszenarien wie den Elefantenfriedhof erkundet. Pro Film warten drei Levels auf Euch, an die die jeweiligen Figuren gebunden sind – frei wechseln können nur die Kids, die sich zudem auf einem Rummelplatz namens 'Olliewood' tummeln.

Steht Ihr auf dem Skateboard, erwarten Euch die üblichen Aufgaben: Saust frei durch die Landschaft und probiert Eure Tricks aus (für Kinder ist extra eine vereinfachte Steuerung eingebaut), bevor Ihr Euch per Knopfdruck bei Freunden Aufgaben abholt. Meist geht es darum, Objekte zu sammeln oder Aktionen auszulösen, nur selten sitzt Euch dabei ein Zeitlimit im Nacken. Spürt Ihr außerdem in einem Level 25 charakterspezifische Extras auf, schaltet Ihr für Euren Zeichentrick- oder Renderhelden besonders spektakuläre Moves frei. *us*



NGC In Tarzans Dschungel rollt Ihr auch mal hoch oben in den Baumwipfeln.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Toys for Bob, USA
Hersteller: Activision
Website: www.toysforbob.com

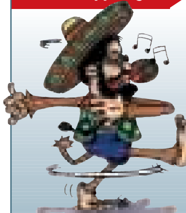
Pro
+ liebevolle Umsetzung der Disneyfilme
+ eingängige Steuerung
+ einsteigerfreundlich

Contra
– geringer Umfang
– niedrige Trickzahl
– für Trendsportfreaks wohl zu leicht

Alternativen:

PS2	Tony Hawk's Pro Skater 4 (91%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Tony Hawk's Pro Skater 4 (91%, MAN!AC 01/03)
NGC	Tony Hawk's Pro Skater 4 (91%, MAN!AC 01/03)

Ulrich Steppberger



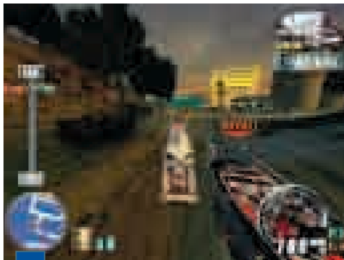
Woody, Tarzan und Simba haben es geschafft: Dank bewährter "Tony Hawk"-Technik passt's spielerisch, zumal der Schwierigkeitsgrad zielgruppengerecht sank – zwar muss auch das Trickrepertoire einige Kürzungen hinnehmen, aber das lässt sich angesichts der feinen Aufmachung verschmerzen. Besonders die Optik gefällt, zumal sowohl Charaktere als auch Umgebungen wunderbar nahe an den Filmvorlagen gestaltet und selbst die Aktionen entsprechend angepasst wurden: Wenn die Redaktionslieblinge Timon und Pumbaa als Duo loslegen, schmunzelt selbst der verbissenste Trendsportjunkie. Die "Extreme Skate Adventures" lohnen sich nicht nur für junge Zocker, zumal auch der (günstige) Preis stimmt.

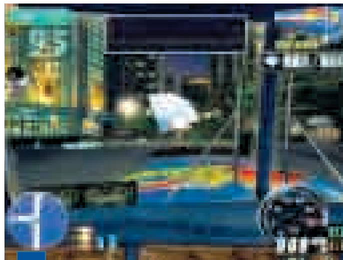


XB Unfaires Duell? Gegen den humorigen Charme des Duos Timon und Pumbaa kommt der eigentliche "König der Löwen"-Held Simba nicht an.



The King of Route 66


PS2 Hoffentlich reicht's: Fairness dürft Ihr von den Gegnern nicht erwarten.


PS2 Die Cockpit-Ansicht ist bei Stadtfahrten oft zu unübersichtlich.

Brummiparade, zum Zweiten: Nach der urigen, aber arg kurzen Raserei "18 Wheeler" bringt Sega nun auch den aufgemotzten Nachfolger "King of Route 66" von der Spielhalle auf die PS2. Diesmal tuckert Ihr über den namensgebenden Kult-Highway quer durch den westlichen Teil der USA und habt jetzt einiges mehr zu tun.

Im Story-Modus tretet Ihr auf 18 Etappen gegen die fiesen Fahrer der 'Tornado'-Spedition an, die auch vor unfairen Manövern nicht zurück schrecken, um vor Euch ans Ziel zu kommen. Zwischen den nervenaufreibenden Duellen flitzt Ihr gelegentlich unter Zeitdruck nur mit der Zugmaschine zu neuen Auftraggebern oder koppelt frische Lasten mit einer Prise Feingefühl möglichst schadlos an. Habt Ihr die Konkurrenten abgehängt, wartet eine Reihe weiterer Spielmodi auf Euch. Neben den obligatorischen Rennen gegen einen CPU-Konkurrenten oder einen Kumpel via Splitscreen betätigt Ihr Euch u.a. in acht Minispielen als Begleitschutz oder Verschrotter argloser Kleinwagen. Für einen Kniff Taktik (dank Routenplanung) sorgt die 'Queen of Route 66'-Variante, bei der Ihr meist in Städten für Schönheitsköniginnen innerhalb eines knappen Zeitlimits Objekte sammelt. *us*

Ulrich Steppberger



Mehr Masse, aber zu wenig Klasse: "King of Route 66" bietet zwar eine ganze Menge mehr Inhalt als der berüchtigte Quickie "18 Wheeler", aber ansonsten zieht der Nachfolger im direkten Vergleich den Kürzeren. So fiel die Grafik erstaunlicherweise schwächer aus, neben technischen Macken wie Pop-Ups kommt vor allem das Design reichlich lieblos und trist daher. Spielerisch sorgen beim Story-Modus unfaire Gegner, die vorzugsweise kurz vor Ziel beliebig an Euch vorbeiziehen, für mächtig Frust, während die 'Queen'-Rennen ohne strenges Büffeln der Idealroute kaum schaffbar sind. Schade drum, denn von Umfang und Grundidee wäre genug Potenzial für einen launigen Spaß vorhanden – die "Route 66" ist somit nur was für genügsame Brummilenker.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sega AM2, Japan
Hersteller: Sega
www.sega.com

USK-Rating: 12
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz ✔, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

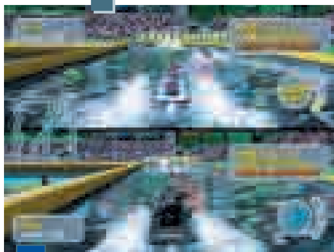
Alternativen:

PS2	Big Mutha Truckers (75%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Big Mutha Truckers (nicht getestet)
NGC	18 Wheeler: American Pro Trucker (70%, MAN!AC 08/02)

Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 61 %
60 % Spielspaß

Mittelprächtiger Brummiraser mit mehr Inhalt als der Vorgänger, aber grafisch öde und frustig.

Splashdown 2: Rides Gone Wild



PS2 Splitscreen-Kämpfe finden nur im Stadion statt, dafür gibt's CPU-Gegner.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	2		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL: Test beruht auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt
E/D: geplant: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
- ○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
- PS2 September
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rainbow Studios, USA
Hersteller: www.rainbowstudios.com
Website: www.acclaim.de

Pro
+ jetzt auch höhere Wellen
+ abwechslungsreiche Stadionkurse
+ schick designte Außenrennen
+ interessantes Stuntsystem

Contra
- Grafik stellenweise sehr ruckelig
- unanständig lange Ladezeiten

Alternativen:
- PS2 Splashdown (87%, MAN!AC 12/01)
- Xbox Splashdown (88%, MAN!AC 10/02)
- NGC Wave Race Blue Storm (90%, MAN!AC 06/02)

Splashdown 2

Playstation 2
Grafik 80 %
Sound 75 %
80 % Spielspaß

Gute Fortsetzung der Wasserflitzerei mit flippigeren Kursen, aber auch technischen Mängeln.

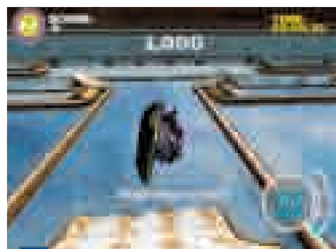


PS2 Bei den Rennen rund um die Welt lasst Ihr Euch auch von apokalyptischen Verhältnissen nicht bremsen – hier dient eine überflutete Stadt als feuchter Kurs.

Die launige Seadoo-Raserei "Splashdown" wechselte nicht nur den Hersteller, sondern schlägt beim zweiten Teil auch eine neue Richtung ein. Diesmal wurde bei der Gestaltung auf ausgefallenere Umgebungen Wert gelegt – entsprechend seid Ihr nicht mehr in gewöhnlichen Landschaften unterwegs, sondern flitzt u.a. durchs Bermuda-Dreieck, eine versteckte Pirateninsel, ein versunkenes Gruselschloss oder arktische Regionen, in denen nun auch mal mächtigere Wellen rollen als bisher.

Wilde Fahrt voraus

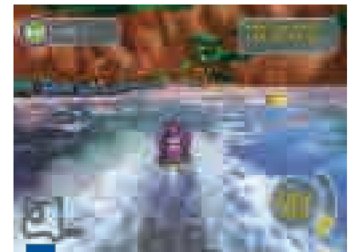
Zusätzlich ändert sich der Kursverlauf zwischen den Runden, wenn z.B. herabstürzende Eisblöcke oder explodierende Gebäude neue Abzweigungen freigeben. Neben den acht flippigen Freiluft-Kursen findet sich auch ein Dutzend Stadionkurse für traditionellere Piloten: Wie beim Vorgänger saust Ihr über künstliche Parcours voller Steilkurven, Schikanen und Rampen, die Euch hoch in die Luft schleudern.



PS2 Bei den Freestyle-Wettbewerben sind coole Stunts Pflicht.

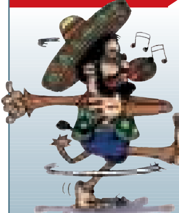
Außer der Kursgestaltung wurde auch das Tricksystem überarbeitet: Bei Sprüngen könnt Ihr jetzt nicht mehr nur eine Aktion ausführen, sondern bis zu drei Stück verketten – rund 70 Kombinationen sind möglich und füllen Euer Boostmeter auf, ohne dass Ihr in höheren Schwierigkeitsgraden nur noch die Gischt der Konkurrenz zu sehen bekommt.

Neben den mehrstufigen Meisterschaften tretet Ihr zu Zeitrennen an, fahrt auf speziell designten Minikursen mit kniffliger Wegführung gegen die Uhr oder zeigt in Freestyle-Wettbewerben Eure Kunststücke. Natürlich darf auch ein Splitscreen für zwei Spieler nicht fehlen, außerdem investiert Ihr durch Eure Leistungen gewonnene Punkte in den Kauf zahlreicher Extracharaktere, neuer Outfits oder anderer Gags. *us*



PS2 Die Parcours für technische Zeitrennen fordern feinfühlige Lenkung.

Ulrich Steppberger

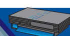
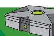


Für sich allein ist "Splashdown 2" ein gutes Spiel, auch wenn die Qualitäten des Vorgängers nicht erreicht werden: So kommt die Optik bei den Außenkursen regelmäßig deutlich ins Ruckeln, die aufgebohrte Wellenphysik wurde mit einer weniger hübschen Wassergrafik erkauft. Auch die penetrant langen Ladepausen fallen heutzutage reichlich unangenehm auf. Dafür gibt's die gewohnt gute Steuerung, abwechslungsreiche Stadionrennen, solide Spielmodi und ein komplexeres Tricksystem, das dennoch akzeptabel von der Hand geht. Allerdings steht und fällt die Freude an "Splashdown 2" damit, wie Euch die Designänderungen zusagen: Durch die flippigeren Kurse und den höheren Schwerpunkt auf Stunts fällt das Renngeschehen nun spürbar anders aus als früher.



PS2 Die Stadionkurse wurden vor allem optisch angenehm aufgepeppt und erfreuen alte "Splashdown"-Veteranen.



 Playstation 2  Xbox  Gamecube

Tiger Woods PGA Tour 2004

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler	Konfiguration			
	Spieler max.			
	Am Einzelsystem	4	4	4
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	–	–	–
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, ✓ Soundtrack

Gamecube



PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Tiger Woods PGA Tour 2004

Playstation 2 – Grafik 75 %, Sound 63 % – **87 %** Spielspaß

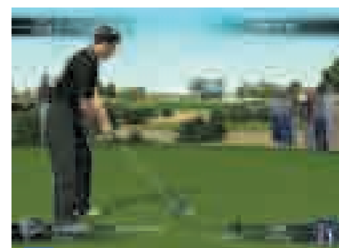
Xbox – Grafik 76 %, Sound 63 % – **87 %** Spielspaß

Gamecube – Grafik 74 %, Sound 63 % – **87 %** Spielspaß

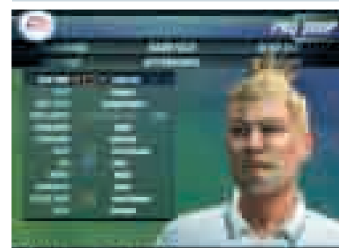
Massiv aufgebohrtes Edel-Golf mit massig Kursen und Optionen – viel besser geht's nicht.



XB Geglücktes Comeback: Dank des zuschaltbaren Bodengitters fällt das Putten im Gegensatz zum Vorgänger wieder ein gutes Stück leichter.



PS2 Kleine Makel wie das 2D-Publikum stören bei der guten Grafik nur wenig.



NGC Im mächtigen Editor stehen Euch zahllose Möglichkeiten offen.

Während das reale Vorbild dieses Jahr bei den Major-Turnieren sieglos ausging, holt Electronic Arts zum Grand Slam aus: "Tiger Woods PGA Tour 2004" schließt nämlich nicht einfach nur nahtlos an den ohnehin schon starken Vorgänger an, sondern packt im diesjährigen Update noch tonnenweise Neuerungen und Ergänzungen aus. So wurde nicht nur das Kontingent der echten PGA-Spieler wie auch der Spaßcharaktere erhöht, speziell bei der Kursanzahl sieht jegliche Konkurrenz alt aus: Satte 19 Plätze, die großteils Originalkursen nachempfunden wurden, versetzen Konsolensportler in den siebten Himmel. Damit Ihr Euch auf den zahllosen Löchern auch vernünftig austoben könnt, kamen zu den bewährten Spielmodi und Minidisziplinen wie Tempogolf oder Zielschussübungen zwei dicke Langzeit-Varianten: Auf einer Weltreise puttet Ihr anfangs in Duellen noch nicht anwählbare Charaktere frei, während die ausgewachsene PGA-Tour nun dank einer Laufzeit über zehn Jahre hinweg praktisch zur Lebensaufgabe werden kann.

Details ohne Ende

Wer mag, bastelt sich dazu ein virtuelles Alter Ego im ungemein umfangreichen Editor, mit dem Ihr nicht nur die Gesichtszüge Eures Profis bis ins kleinste Detail beeinflusst: Mit Preisgeld und viel Spielpraxis modifiziert Ihr zusätzlich Klamotten und Können. Auch auf den Grüns hat sich so manches getan: Wie letztes Jahr könnt Ihr zwar nur noch per analogem Schwung den Ball Richtung Zielfahne dreschen, dafür kam mit dem Chip ein weiterer Annäherungsschlag dazu und das Putten wurde erleichtert – ein zuschaltbares Bodengitter vereinfacht deutlich die Orientierung beim Anvisieren des Lochs. Die Online-Optionen der PS2-Fassung fielen mal wieder der Europa-Schere zum Opfer – schade. *us*

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

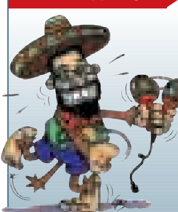
Pro
+ lebensechte und detaillierte Grafik
+ ausgeklügelter Analogschwung
+ gewaltige Anzahl an Kursen und Modi
+ unglaublich detaillierter Spielereditor

Contra
– keine alternative Drei-Klick-Steuerung
– Online-Spiel auf PS2 nicht in Europa

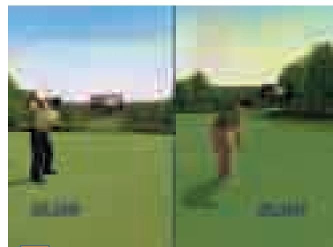
Alternativen:

PS2	Swing Away Golf (79%, MAN!AC 01/01)
Xbox	Outlaw Golf (81%, MAN!AC 05/02)
NGC	Ace Golf (78%, MAN!AC 08/02)

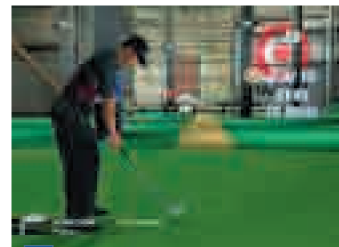
Ulrich Steppberger



Viel Masse mit Klasse: Dieses Jahr fällt das rituelle EA-Sportspiel-Update wirklich bombastisch aus, auch "Tiger Woods" macht da keine Ausnahme – bei so vielen starken Neuerungen brummt einem fast der Schädel. Die bombastische Kurszahl alleine wäre schon genug Grund zur Freude, doch die lange motivierenden Tour-Modi und der famose Charakter-Editor runden das brillante Bild ab – da verzeiht man auch gerne, dass sich in Sachen Optik kaum etwas geändert hat. Auch das optionale Putting-Gitter ist eine willkommene Ergänzung, die besonders Neulingen das Leben erleichtert. Fände sich jetzt noch das alte Drei-Klick-Schlagsystem wieder als Alternative ein, wäre mein Golfglück perfekt – aber auch so führt praktisch kein Weg an "Tiger Woods" vorbei.

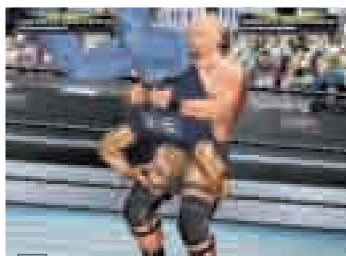


NGC Beim Tempogolf dürft Ihr sogar zu zweit im Splitscreen ran.

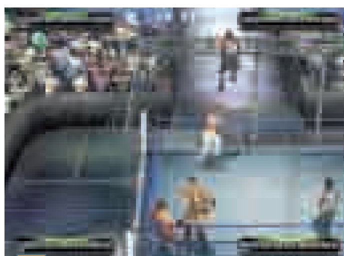


PS2 Knifflige Sache: Das Zielscheibenschießen ist eine schwere Übung.

WWE Wrestlemania XIX



NGC Steve Austin zeigt Shawn Michaels eine neue Perspektive der Welt.



NGC Sind wir hier im Zoo? Bubba Ray flüchtet als erster aus dem Käfig.

THQ ist (schon) wieder mit einem neuen Wrestlingspiel am Start: "WWE Wrestlemania XIX" verwöhnt die nimmersatten Fans mit allen erdenklichen Spielvarianten. Der 'Revenge'-Modus sticht dem geneigten WWE-Liebhaber dabei zuerst ins Auge: Bösewicht Vince hat die Karriere Eures Wrestler-Alter-Egos zerstört. Um Euch an ihm zu rächen, kämpft Ihr in der nass-kalten Hafengegend, in einem verlassenen Einkaufscenter und in weiteren Szenarien – immer auf der Suche nach dem Fiesling. Am Ende folgt der große Showdown.

In der 'King of the Ring'-Variante bieten sich Euch zahlreiche Möglichkeiten, die wahren Superstars zu verdreschen. Neben den normalen Matches stehen Hardcore-, Ladder-, Table-, Cage- und andere Spektakel zur Verfügung. Dabei dürft Ihr einen von über 40 muskelbepackten Wrestlern wie Hulk Hogan, The Rock oder Amazone Stacy Keibler wählen.

Spielerisch habt Ihr den Dreh schnell raus: Mit dem A-Knopf packt Ihr Euren Kontrahenten an der Gurgel und zeigt ihm via A- oder B-Button wer der Wurf- und Sprungmeister ist. Spezielle Super-Attacken werden schließlich mit A/B-Doppeltastendruck ausgeführt, um dem angeschlagenen Gegner den Rest zu geben. *rf*

Raphael Fiore

OAAARGÄHHN

Alles schon mal da gewesen: "WWE Wrestlemania XIX" gelingt es problemlos, mich schon nach kurzer Zeit zu langweilen. Obwohl das Spiel mit einem ausgefeilten, schier unbegrenzte Möglichkeiten bietenden Wrestling-Superstar-Editor aufwartet und auch mit Spielvarianten nicht geizt. Die Wrestler sehen zwar auf den ersten Blick hübsch aus, in Bewegung verwandeln sie sich jedoch in staksige Polygon-Prügler. Der originalgetreue Einmarsch-Sound sorgt für die richtige Stimmung, während des Kampfes fehlt es allerdings an musikalischer Abwechslung – insgesamt eine ordentliche Vorstellung. Nichtsdestotrotz hat das Wrestling-Genre einiges mehr zu bieten – die deutlich originelleren Titel "Def Jam Vendetta" und "WWE Smackdown" zeigen wie's geht!

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: THQ, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: 16 Preis: ca. 50 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 **WWE Smackdown: Shut Your Mouth** (85%, MAN!AC 01/03)
Xbox **WWE Raw** (70%, MAN!AC 08/02)
NGC **Legends of Wrestling 2** (72%, MAN!AC 05/03)

Gamecube
Grafik 68 %
Sound 60 %
67 % Spielspaß

Ordentliches Wrestling ohne nennenswerte Neuerungen, aber opulentem Editor.

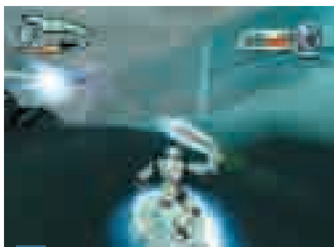
Bionicle



XB Krieger Tahu in seinem Element: Über schwimmende Felsen kämpft er sich bis zum großen Lego-Skorpion durch – Kontakt mit Lava endet aber schnell tödlich.

Ärger auf dem Lego-Planeten Mata Nui: Die bösen Bohroks stiebitzen die Elementarkräfte der Toa-Krieger. Diese lassen sich das natürlich nicht gefallen und erringen in sechs Regionen ihre Macht zurück. Dazu greift jeder Toa auf seine speziellen Fähigkeiten zurück: So setzt Tahu sein Flammenschwert gegen feurige Gegner ein – Pohatu verschiebt dagegen Felsen, um simple Rätselchen zu lösen. Neben zahlreichen Hüpfeinlagen erwehrt Ihr Euch mittels zielsuchenden Geschossen Eurer Gegner, die dazu notwendige Energie saugt Ihr aus der Umgebung auf. Für weitere Abwechslung ist gesorgt: Kopaka surft verschneite Berge hinunter und jagt dabei Bohroks. Gali taucht zudem durch tiefe Gewässer und Höhlen.

Optisch präsentieren sich die Welten passabel, doch ungenaue Steuerung und miese Kollisionsabfrage nerven. Außerdem sind die sechs linearen Welten schnell durchgespielt und bieten zu wenig Rätsel respektive Geheimnisse, was die Langzeitmotivation weiter in den Keller treibt – schade! *ts*



PS2 Lego-"SSX": Während des Schnee-Surfens ballert Ihr auf Bohroks.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: leicht

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Argonaut, England
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 50 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Prologic 2, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC Oktober

Alternativen:

PS2	**Futurama** (63%, MAN!AC 09/03)
Xbox	**Futurama** (63%, MAN!AC 09/03)
NGC	**Donald Duck Quack Attack** (70%, MAN!AC 07/02)

Playstation 2 – Grafik 59 %, Sound 48 % – **56 % Spielspaß**

Xbox – Grafik 57 %, Sound 48 % – **56 % Spielspaß**

Kurzweiliges Action-Jump'n'Run im Bionicle-Universum mit einigen Design-Macken.

Freaky Flyers

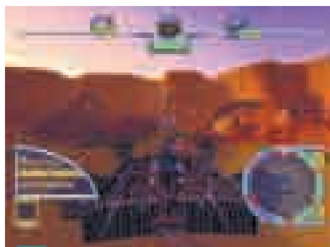


PS2 Italo-Möchtegern-Bösewicht Pauli Atchi hat es nicht leicht: Auf dem letzten Platz fliegend, muss er sich auch noch mit beweglichen Speeren herumschlagen.

Die Fun-Racer Saison hat begonnen: Noch bevor die große Konkurrenz (ab Seite 26) um den Genre-Thron kämpft, schickt Midway 14 abgefahrene Charaktere in die Lüfte. Steigt in ein Propellerflugzeug oder auf einen fliegenden Teppich und schwebt in 13 Levels über schneebedeckte Wälder, heiße Wüstengebiete sowie fernöstliche Landschaften. Die Levels überzeugen dabei mit vielen beweglichen Objekten: Diese müssen größtenteils abgeschossen werden, um diverse Nebenaufgaben in einem Rennen zu lösen. Bringt zum Beispiel einer Mafia-Familie Respekt bei, indem Ihr ihre Fluchtautos zerstört und so einen gerade laufenden Banküberfall vermasselt.

Gekonnt werden nach jedem zweiten Level verschiedene Minispiele eingestreut, die sich wohlwollend von 08/15 Aufgaben abheben. Schlagt u.a. die mexikanischen Banditos in die Flucht und beschützt gleichzeitig das amerikanische Fort.

Insgesamt ein gelungener Fun-Racer, der jedoch zu kurz geraten ist und einen Vierspieler-Meisterschafts-Modus schmerzlich vermissen lässt. *rf*



XB Tracy Torpedoes schützt das US-Fort vor mexikanischen Sombrero-Gangstern.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Midway, USA
Hersteller: Midway/Konami
www.midway.com

USK-Rating frei **Preis:** ca. 60 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

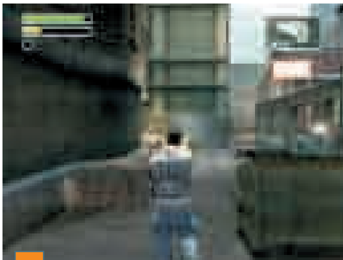
PS2	**Looney Tunes Space Race** (71%, MAN!AC 03/02)
Xbox	**Mad Dash Racing** (61%, MAN!AC 05/02)
NGC	**Lego Drome Racers** (46%, MAN!AC 10/03)

Playstation 2 – Grafik 64 %, Sound 60 % – **68 % Spielspaß**

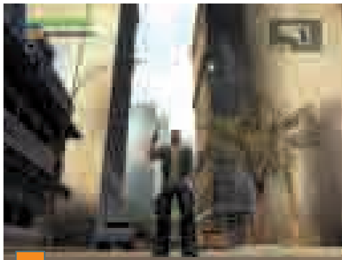
Xbox – Grafik 59 %, Sound 60 % – **68 % Spielspaß**

Kurzzeitig spaßiger Fun-Racer mit witzigen Comic-Charakteren und Mini-Missionen.

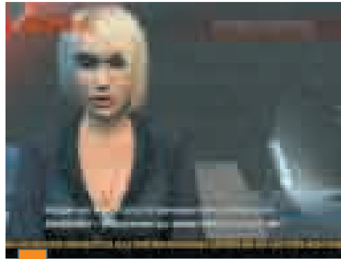
Freedom Fighters



NGC Nette Unterstützung: Beim Ballern hilft Euch eine fixe Auto-Zielhilfe.



NGC Toll inszeniert: Das virtuelle New York glänzt mit riesigen Gebäuden.



NGC Amüsant: Zwischen den Aufträgen schaut Ihr Propaganda-Meldungen an.

Herzlich willkommen im virtuellen Traum jedes Kommunisten: Die Sowjetunion hat den Zweiten Weltkrieg für sich entschieden und sogleich auch den verhassten US-Feind überrannt. Als Rebell Chris macht Ihr Euch demnach auf, Stalins Buben wieder von der amerikanischen Ostküste wegzujagen. Wer sich bei Sabotage-Einsätzen aus der Verfolger-Perspektive geschickt anstellt, schart bald ein treues Gefolge an KI-Freiheitskämpfern um sich. Die cleveren Burschen hören brav auf Eure Aktionstasten-Kommandos und geben selbst im Massengefecht eine gute Figur ab. Ohne strategische Vorplanung scheitert Eure Revolte trotzdem: Die einzelnen Missionen bedingen sich nämlich gegenseitig bzw. sollten in einer sinnvollen Reihenfolge absolviert werden. Wollt Ihr hingegen lieber Eure realen Kumpels mit Schrotflinte oder Granaten piesacken, so bietet der Mehrspieler-Modus entsprechendes Splitscreen-Futter: Mit gerade mal drei Arenen und nur einem Kampfmodus fällt diese Dreingabe jedoch recht dürftig aus. *tk*

Thorsten Küchler



Ihr Potenzial schöpft die Rebellion auch auf dem Cube nicht aus: Teils undurchsichtiges Leveldesign sowie nervige KI-Patzer plagen alle drei Next-Gen-Fassungen von "Freedom Fighters". Selbst die hakelige Steuerung wurde ohne große Veränderungen auf Nintendos Würfel portiert. Damit ist aber auch schon Schluss mit dem Gemecker, denn in Sachen Atmosphäre und Action-Spaß spielt der Aufstand-Simulator ganz oben mit. Wer sich nicht am überdreht-sarkastischen Plot stört, wird mit Non-stop-Ballereien, hochspannenden Aufträgen und brillanten Orchesterklängen entlohnt. Schade bloß, dass der Multiplayer-Part so mager daherkommt – die Thematik wäre prima für Coop-Missionen geeignet. Wegen fehlender Alternativen sollten Cube-Inhaber dennoch zuschlagen.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: IO Int., Dänemark
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2: Conflict: Desert Storm 2 (Test auf Seite 64)
Xbox: Brute Force (72%, MAN!AC 08/03)
NGC: Conflict: Desert Storm (83%, MAN!AC 09/03)

Gamecube – Grafik 80 % – Sound 85 % – **83 % Spielspaß**

Kompetent umgesetzt: Äußerst unterhaltsame Digi-Revolution, die über kleine Fehler stolpert.

Madden NFL 2004



NGC Optisch gibt sich auch das neue "Madden" wieder gewohnt edel.

Sämtliche Verbesserungen in EAs Vorzeige-Football wie der aufgemotzte Franchise-Modus und bessere Kontrolle während der Matches finden sich auch auf Nintendos Gamecube wieder.

In Sachen Grafik und Präsentation gibt's wie gewohnt nichts zu meckern, die 'Connectivity'-Optionen (via GBA-Link) verweigerte unsere Testversion allerdings hartnäckig – wir reichen unsere Erkenntnisse hierzu in der nächsten MAN!AC nach. Würfel-Footballer greifen bedenkenlos zu, planen aber gleich den Kauf mehrerer Memory Cards mit ein – "Madden NFL 2004" erweist sich hier nämlich als wahrer Nimmersatt. *us*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: EA Tiburon, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
USK-Rating frei Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

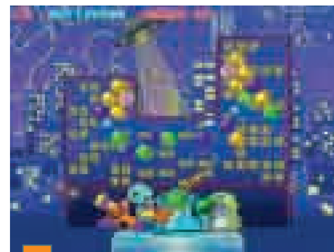
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (89%, MAN!AC10/03)
Xbox bereits erhältlich (89%, MAN!AC10/03)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2: NFL 2K3 (86%, MAN!AC 04/03)
Xbox: NFL 2K3 (86%, MAN!AC 04/03)
NGC: NFL 2K3 (86%, MAN!AC 04/03)

Gamecube – Grafik 80 % – Sound 76 % – **89 % Spielspaß**

Bombastische Football-Sim vollgestopft mit starken Optionen.

Super Bust-A-Move All Stars



NGC Bunte Ballspielereien: Die farbenfrohe Knobelei bleibt sich treu.

Das alljährliche Update der schnuckligen Blasenplatzerei findet diesmal auf dem Gamecube statt: Bei den "Super Bust-A-Move All Stars" blieb erwartungsgemäß das meiste beim Alten, eine Hand voll neuer Kugelvarianten sorgt immerhin für einen Hauch frischen Wind, während die 'Blasen abschießen'-Variante schnell an Reiz verliert.

Deutlich launiger fallen wiederum die Duell-Optionen aus, bei denen nun vier menschliche Knobler gleichzeitig ran dürfen. Da auch wie immer viele anspruchsvolle Puzzles dabei sind, werden Serienfans – und solche, die's werden wollen – erneut bestens bedient. *us*

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Taito, Japan
Hersteller: Taito/Ubi Soft
www.taito.com
USK-Rating frei Preis: ca. 30 Euro

PAL: mittlere Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2: Super Bust-A-Move 2 (85%, MAN!AC 12/02)
Xbox: Tetris Worlds (72%, MAN!AC 11/02)
NGC: Tetris Worlds (72%, MAN!AC 12/02)

Gamecube – Grafik 58 % – Sound 54 % – **85 % Spielspaß**

Gewohnt spaßige Puzzelei: nichts neues, aber trotzdem toll.

HANDHELD

Ein Gigant erwacht



Der Handyriese Nokia steigt mit dem N-Gage in den Videospielsektor ein – muss der GBA um seinen Handheld-Thron zittern? MAN!AC nimmt den Herausforderer genau unter die Lupe.



Zum Systemstart packt Nokia einen Stapel bekannter Namen aus: "MotoGP", "Red Faction", "Pandemonium", "Tony Hawk's Pro Skater" und "Tomb Raider" (von links) kennen Zocker bereits von Heimkonsolen.

Am 7. Oktober ist es soweit: Der Handheldsektor verabschiedet sich auf absehbare Zeit von der Nintendo-Monokultur, wenn der finanzstarke Konkurrent Nokia mit seinem Spielehandy N-Gage den Ring betritt. Allerdings kann man die beiden Geräte nicht direkt vergleichen: Während der GBA sich in seinen beiden Ausführungen ausschließlich als Spielemaschine versteht, ist das N-Gage in erster Linie ein Multifunktionshandy, das eben durch die neue 'System 60'-Komponente 'Videospiel' nun auch komplexere Titel als die bislang üblichen Java-Zockereien beherrscht. Dieser Unterschied spiegelt sich auch im Preis wieder: Während der aktuelle GBA SP für 125 Euro über den Ladentisch wandert, legt Ihr für ein N-Gage stolze 349 Euro hin – sofern Ihr nicht ein günstigeres Bundle zusammen mit einem Mobilfunkvertrag ergattert. Dafür bekommt Ihr aber wie erwähnt ein vollständiges Handy, das dank praktischer Triband-Unterstützung USA-tauglich ist und zudem auch als tragbares Radio und MP3-Player seinen Dienst verrichten kann.

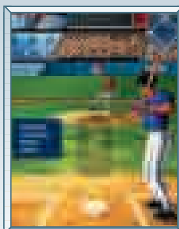




Klein, aber oho: Die N-Gage-Spiele passen auf winzige Speicherkarten.

MLB Slam!

HERSTELLER: THQ



Für den amerikanischen Markt ideal, dürfte die Baseball-Simulation hierzulande kaum jemanden interessieren: Die statische Darstellung von Pitcher und Schlagmann sieht ordentlich aus und macht es dank eingängiger Steuerung auch Einsteigern leicht, verschiedene Wurfvarianten auszuführen. Allerdings kann das Geschehen auf dem Feld nicht mithalten und erinnert grafisch teilweise an selige C64-Zeiten – als Skurrilität nett anzusehen, aber selbst für Hobbysportler eher fade.

Puzzle Bobble VS

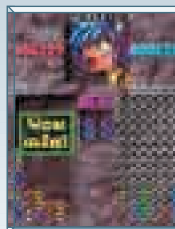
HERSTELLER: Taito



Normalerweise firmiert die knuffige Knobelei im Konsolensektor unter dem Namen "Bust-A-Move", am launigen Spielprinzip hat sich aber auch in der N-Gage-Variante nichts geändert. Zwar reagiert die Blasenballerei etwas träge und fordert Euren Augen durch die kleine Darstellung einiges ab, doch ansonsten klappt's wie immer. Dank Bluetooth-Technologie dürfen bis zu vier Leute gegeneinander ran, dafür findet sich (das "VS" im Titel deutet's an) kein reiner Puzzle-Modus mehr – schade.

Puyo Pop

HERSTELLER: Sega



Und noch ein Knobler: Sega packt den "Tetris"-Verwandten auf eine Speicherkarte, bei dem Ihr wie gewohnt mehrere glubschäugige Knuffelkugeln zusammenfügt, um so dem Kontrahenten nervige Hindernisse in die Stapelröhre zu bugsieren. Grafisch fällt der Geschicklichkeitstest getreu der Ur-Vorlage natürlich recht simpel aus, auch spielerisch gibt's keine Besonderheiten zu erwähnen. Dank Link könnt Ihr Euch mit Freunden duellieren, was den Langzeitreiz etwas erhöht.









SIM- und Spielekarten wurden auf der Rückseite untergebracht, Komfort spielte dabei leider keine große Rolle: Zuerst müsst Ihr nämlich den Akku herausprfriemeln und danach Euren Wunschtitel in den vorgesehen Platz hineinfingern.

Maßarbeit

Nokia verweigert sich mit seinem neuen Gerät dem Trend zur Miniaturisierung: Zwar sind die Maße 134 x 70 x 20 Millimeter immer noch kleiner als beim normalen GBA, im Vergleich zu den derzeit handelsüblichen Winz-Mobiltelefonen kommt das N-Gage aber deutlich größer daher.

Das qualitativ hochwertige 4.096-Farben-Display weist eine hohe Auflösung von 176 x 208 Pixel auf, die jedoch nur etwa den halben Platz eines GBA-Bildschirms besiedeln – feine Details können problemlos, aber klein dargestellt werden. Haken an der Sache: An die Hochkant-Formatierung müssen sich traditionelle Zocker erst gewöhnen. Dafür setzt Nokia bei seinem Handheld-Hybriden auf moderne Videospieltugenden in Form von verstärktem 3D-Polygon-Einsatz, der das mit hochkarätigen Namen gespickte Start-Lineup veredelt: "Tomb Raider", "Tony Hawk's Pro Skater" oder die von der ehemaligen id-Ikone John Romero produzierte Umsetzung "Red Faction" werden nicht in Bitmap-Optiken gepresst, sondern wie ihre großen Konsolenkollegen in Vektorwelten wandeln. Leider lagen uns diese Titel noch nicht vor, weshalb wir uns von den fertigen Produkten kein genaueres Bild machen konnten – frühe Versionen sahen zum Teil ebenso vielversprechend wie verbesserungswürdig aus. Den Weg in die Redaktion fanden dagegen einige Debütspiele von Sega, THQ und Taito, deren Wertungen Ihr unten findet. Insgesamt sollen pünktlich zum Systemstart über ein Dutzend Titel in den Regalen stehen, die Euch jeweils 40-50 Euro kosten werden.

Skurrile Handhabung

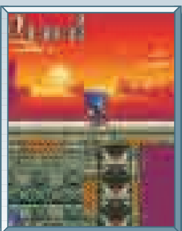
Die Bedienung des N-Gage löst zwiespältige Gefühle aus: An das dezent schwammige Steuerkreuz gewöhnt man sich nach kurzer Zeit zwar ebenso wie an den schwachen Druckpunkt der als Feuerknöpfe herhaltenden Zahlentasten, doch der Komfort eines GBA wird nicht erreicht. Wirklich lästig fällt der Wechsel der Spiele-Speicherkarten aus. Die kommen nämlich auf der Rückseite des Gerätes in einen Slot neben der SIM-Karte, der nicht direkt zugänglich ist: Wollt Ihr einen anderen Titel einlegen, müsst Ihr die Schale hinten abnehmen, den Akku (der Handy-typisch nach ca. vier Stunden Spielzeit leer ist) mühsam herauspopeln und dann am kleinen Einschub herumfingern – wahrlich keine komfortable Lösung. Das hat auch Nokia erkannt und gelobt für die Zukunft Besserung: Da der Spieleteil als 'System 60'-Komponente konzipiert ist, werden künftige Handymodelle damit sicherlich praktischer ausfallen.

Lohnt sich das N-Gage für Hardcore-Zocker als echte GBA-Alternative? Eigentlich nicht, denn das spezialisierte Nintendo-Gerät ist zwar im 3D-Bereich nicht so potent, hat aber in seiner Bestimmung nicht zuletzt dank größerem Bildschirm, längerer Betriebsdauer sowie einer dicken Softwarebibliothek die Nase vorn. Als spielendes Handy ist das N-Gage aber eine interessante Alternative, zumal die erste Softwaregeneration dessen Fähigkeiten sicher noch lange nicht ausreizt – die Zukunft wird spannend. *us*



Gewöhnungsbedürftig: Zum Telefonieren müsst Ihr das N-Gage seitlich ans Ohr legen.

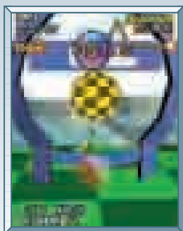
Sonic N — HERSTELLER: Sega



Der rasante Igel schafft den Handy-Sprung überraschend gut: "Sonic"-Veteranen freunden sich mit den klassischen zehn Vollgas-Levels schnell an und hüpfen wie zu besten Zeiten durch die Landschaft. Grafisch macht die farbenfrohe Bitmap-Optik einiges her, das Hochkantformat erweist sich allerdings als unübersichtlich. Als feiner Kniff erweist sich die '#'-Taste, welche ins Querformat schaltet: Zwar wird dann nur noch der halbe Schirm genutzt, es macht das Spiel aber leichter.



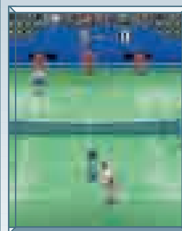
Super Monkey Ball — HERSTELLER: Sega



Die kultige Affenkugelei ist einer der ersten Titel, der mit den 3D-Fähigkeiten des N-Gage arbeitet – allerdings bekommt Ihr davon noch nicht allzuviel zu sehen, denn die grobschlächtigen Simpellandschaften glänzen nicht gerade mit einer hohen Bildrate. Das unverwüstliche Grundprinzip wurde dennoch prima portiert: Zwar macht die Steuerkreuz-Kontrolle feine Manöver nicht gerade leichter, aber viele Levels und das freizockbare Minispiel-Trio sorgen für Motivation.



Virtua Tennis — HERSTELLER: Sega



Filzballfetischisten werden zum N-Gage-Start gut bedient: Zwar wurde im Vergleich zum Heimkonsolenvorbild einiges abgespeckt und z.B. die Welttour vereinfacht, das Geschehen auf dem Platz spielt sich dennoch angenehm flott und facettenreich. Die Courts gefallen mit schicker Bitmap-Grafik, während die Animationen der Schlägerschwinger eher durchschnittlich ausfielen. Einziges Ärgernis ist der hohe Schiwerigkeitsgrad, denn die CPU-Gegner hauen Euch anfangs schnell vom Feld.





Advance Wars 2





GBA Wenn der Feind in der Übermacht ist, nutzt Ihr geschickt das Terrain. Hier postiert Ihr Euch am besten im unzugänglichen Gebirge und in den Wäldern.

Späher 4000
Jgdpz. 7000
K-Pz. 16000
Titanpz. 22000
TTP 5000
Artillerie 6000
Rktnwrf. 15000
Kanone
Keine

GBA In Euren Fabriken produziert Ihr Nachschub für die Front.

Goldene Zeiten für Hobbystrategen: Nach dem bereits hervorragenden Prequel können sich Game-Boy-Generäle auf neue Missionen, Einheiten und Bösewichte im "Advance Wars"-Universum freuen.

Zwar fiel das umfangreiche Tutorial des Vorgängers weg, doch dank langsam ansteigender Lernkurve avancieren selbst Einsteiger nach und nach zum cleveren Taktiker. Dazu stehen in den ersten Levels digitale Freunde helfend zur Seite: Einzelne Spielelemente sowie die Hintergrundgeschichte werden hier nett erklärt. Für manche Einsätze könnt Ihr außerdem (öfters als im Vorgänger) Kommandeure nebst eigenen Vorzügen wählen. Für Abwechslung ist gesorgt, denn in den Missionen hat nicht immer die Vernichtung des Gegners höchste Priorität: Mal wollen feindliche Hauptquartiere oder Labore eingenommen, mal Pipelines innerhalb einer bestimmten Zugzahl zerstört werden.

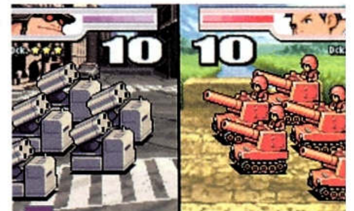
Zug um Zug

Am rundenbasierten Spielprinzip hat sich wenig geändert. Noch immer taktiert Ihr Eure Einheiten abwechselnd mit dem Gegner auf dem quadratischen Spielraster. Dabei müssen natürlich die Stärken und Schwächen Eurer Einheiten bedacht werden. So kann die Infanterie zwar Gebäude einnehmen und den Nachschub sichern, doch gegen Panzer oder Artillerie haben sie keine Chance. Um langsame Soldaten schnell an bestimmte Orte zu transportieren, packt Ihr die Jungs in Transportschiffe oder -flugzeuge. Doch Vorsicht: Auch die Umgebung birgt viele Hindernisse. Schwere Geschütze und Kanonen überwinden niemals hohe Hügel oder Berge. Nutzt die Landschaft daher klug zu Euren Gunsten: Auf Straßen kommt Ihr viel schneller voran, während Angriffe aus Wäldern Eure Gegner überraschen. Neu sind nun ausbrechende Vulkane sowie stationäre Geschütze und Raketensilos, die nach Einnahme böse Überraschungen für Eure Gegner bergen.

Wichtig dabei ist auch der Nachschub: Für jede erfolgreiche Einnahme von Gebäuden und der Erfüllung von Einsätzen winken Credits, mit denen Ihr umgehend neues Kriegsgerät in Euren Fabriken bauen dürft. Zur Reparatur bringt Ihr dezimierte Einheiten ins Hauptquartier oder zu Stützpunkten. Nach erfolgreichem Spielen der ersten 30 Missionen erwartet Euch die 'Advance Kampagne' mit neuen Maps und Herausforderungen.

Genial: Per komfortablem Editor erstellt Ihr eigene Karten, die mit Kumpels gezockt und getauscht werden können. Im Multiplayer-Modus gebt Ihr nach jedem Zug den GBA weiter oder zockt per Verlinkung mit vier Spielern. Für fünf Karten reicht erfreulicherweise nur ein Modul. *ts*





GBA Gefechte werden wie im Vorgänger nett animiert in Szene gesetzt.



GBA Fies: Nehmt Ihr ein Raketengeschütz ein, könnt Ihr ein beliebiges Feindgebiet bombardieren – leider aber nur einmal pro Plattform.



GBA Im praktischen Editor bastelt Ihr einfallsreiche Karten.

Entwickler:	Intelligent Systems, Japan
Hersteller:	Nintendo
www.nintendo.de	
Preis:	ca. 40 Euro
Spieler max.	4
nötige Module	1

Advance Wars 2

GBA

Grafik 71 %
Sound 68 %

89 % Spielspaß

Rundum gelungene Strategie-Perle mit sattem Missionsumfang und brillanter Lernkurve.

Thomas Stuchlik



So muss ein Strategiespiel aussehen, denn der peppige Taktik-Titel kommt fast ohne anstrengende Zahlentabellen aus. Außerdem werden gerade Genre-Einsteiger langsam an die tiefgründige Materie herangeführt. Trotzdem bietet "Advance Wars 2" dem fortgeschrittenen Zocker Spielspaß für Wochen. Für Motivation sorgt dabei die umfangreiche Kampagne, die mit massig abwechslungsreichen Missionen besticht und auch zum wiederholten Spielen einlädt. Die Gegner-KI straft dabei unkluge Züge sofort ab. Vorbildlich auch der Multiplayer-Modus: Ob mit nur einem GBA abwechselnd, einem Modul oder voller Ausstattung – gesellige wie einsame Game-Boy-Generäle finden hier einen wahren Strategie-Schatz. Besitzern des Vorgängers wird jedoch wenig Neues geboten.

www.M@N!AC.de

SEARCH: Virtuelle Ahnen – Infos zur Videospiel-Urzeit

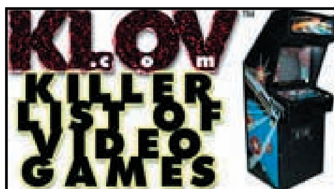
In den unendlichen Weiten des Internet finden sich zahllose interessante Seiten und Kuriositäten – solange man weiß, wo man suchen muss. Deshalb stellen wir Euch in dieser Rubrik regelmäßig unterhaltsame und informative Websites vor, deren Besuch sich für jeden Zocker lohnt. Diesmal geht es um die besten Anlaufstellen, wenn Ihr Euch für Spiele jenseits der aktuellen Konsolen-Generation interessiert. Unsere Surftipps liefern Euch geballte Informationen rund um drei Jahrzehnte Spielhallenkultur und alle erdenklichen Modulklassiker. *us*

Killer List of Video Games

http://www.klov.com

Die "Killer List" trägt den hochtrabenden Namen nicht zu Unrecht: Praktisch jeder nur erdenkliche Spielhallenautomat der letzten 30 Jahre ist hier mit einem Eintrag vertreten – rund 4.000 Geräte wurden bislang archiviert. Zwar finden sich nicht zu jedem Spiel seitenweise Fakten, doch die Macher haben allerhand zusammengetragen: Neben den praktisch obligatorischen Screenshots werden Werbeflyer ebenso verwaltet wie Abbildungen der Originalgehäuse und Logoplaketten. Hardwarefreaks freuen sich über detaillierte Beschreibungen der zugrundeliegenden Technik, während Gelegenheitsspieler in der 'Trivia'-Rubrik allerlei skurrile und interessante Anekdoten aufspüren. Welche akribische Kleinarbeit das 'KLOV'-Team in die Webseite investiert hat, entdeckt Ihr bei bekannteren Oldies wie z.B. "Battlezone", von dem sogar eine 3D-Nachbildung des Automaten sowie das eingescannte Originalhandbuch für Spielhallenbesitzer angeboten wird.
Neben der reinen 'Video Games'-Liste existiert eine Schwesterseite für alle, die über den Tellerrand blicken wollen: Das 'International Arcade Museum' (den Link dazu findet Ihr auf 'KLOV') archiviert nämlich auch andere Unterhaltungsautomaten wie Flipper, einarmige Banditen oder Musikboxen aus allen Jahrzehnten.

Paradebeispiel: So lang fallen die umfangreichsten 'KLOV'-Einträge aus.



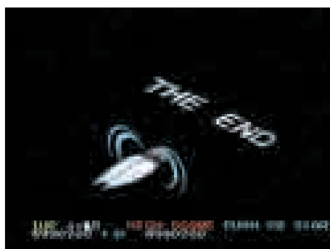
The Video Game Museum

http://www.vgmuseum.com

Das von einer internationalen Truppe einsatzwilliger Freaks aufgebaute "Video Game Museum" setzt weniger auf trockene Zahlen und Fakten denn auf die visuellen Aspekte der Zocker-Historie. Das wird bereits beim ersten Blick auf das liebevoll und farbenfroh gestaltete Logo (siehe unten) klar: So finden sich zwar zu knapp 50 Systemen bis hin zur alten Playstation die nötigsten technischen Daten und Abbildungen der Hardware, den Löwenanteil der umfangreichen Webseite machen aber grafische Spielereien aus. Dabei erfreut Ihr Euch u.a. an einer kleinen, aber feinen Sammlung an Spriterips aus Bitmap-Spielen sowie diversen Werbescans. Im Mittelpunkt stehen allerdings zwei Screenshot-Galerien, von denen besonders die "Endings" reizvoll sind: Über 1.700 Spiele von Uralt-Automaten bis hin zu topaktuellen GBA-Knallern wurden in mühsamer Arbeit durchgezockt und das jeweilige Ende in einer Reihe Bildschirmfotos festgehalten. Wer also schon immer mal wissen wollte, wie sein Lieblingsoldie eigentlich ausging oder wie die alternativen "Metroid"-Abspänne aussehen, der ist hier goldrichtig.



Nicht nur das Hauptlogo (unten), auch die Menüs wurden hübsch designt.



Viel Mühe gespart: Im Museum lernt Ihr z.B., dass der Abspann des beinharten Kult-Shoot'em-Ups "Viewpoint" (Neo Geo) reichlich fade ist.



www.was-lohnt-sich-sonst-noch.de

www.retrogames.co.uk: Eigentlich die Webseite eines Fachhändlers, der sich auf Oldiekonsolen spezialisiert hat, aber auch für Nicht-Käufer interessant – findet sich doch unter dem Menüpunkt 'Museum' eine ansehnliche Abhandlung über eine solide Auswahl wichtiger Systeme der Videospielgeschichte. Zu jedem Gerät bzw. Hersteller werden in knapper, aber informativer Art die wichtigsten Infos präsentiert und mit zahlreichen Abbildungen der Hardware garniert.

www.system16.com: Ursprünglich nur auf die namensgebende Automatentechnik von Sega spezialisiert, findet Ihr hier inzwischen zu vielen anderen Spielhallenherstellern interessante Infos. Die einzelnen Firmenabteilungen wurden wiederum nach technischen Gesichtspunkten in einzelne Rubriken kategorisiert, wo Ihr über die betreffenden Spiele neben zahlreichen Abbildungen auch detaillierte Angaben zur entsprechenden Hardware oder Scans von skurrilen Werbeflyern findet.

NUR FÜR KURZE ZEIT ABO+CD FÜR 39 EURO

Game Tracks ABO

12 AUSGABEN FREI HAUS



GAME TRACKS-CD





Wenn Du jetzt ein MAN!AC-Abo bestellst, bekommst du die exklusive MAN!AC Musik-CD „GameTracks Vol. 1" mit 50 Minuten Videospielemusik mit dazu! Inkl. passender CD-Hülle.

NACHBESTELLEN & SPAREN!



Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Pro Heft 3,30 Euro inkl. Versandkosten

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN Hefte! Den Gesamtbetrag lege ich in BRIEFMARKEN (6x 55 Cent) bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR DIESE AUSGABEN:

7/96	9/96	10/97	10/98	2/00	3/00	4/00	7/00	9/00	10/00	11/00
3/01	4/01	5/01	6/01	7/01	8/01	9/01	10/01	11/01	12/01	1/02
2/02	3/02	5/02	6/02	7/02	8/02	9/02	10/02	11/02	12/02	1/03
2/03	3/03	4/03	5/03	6/03	7/03	8/03	9/03	10/03		

NICHT AUFGEFÜHRTE HEFTE SIND VERGRIFFEN

PRO HEFT 3,30 EURO IN BRIEFMARKEN (6 X 55 CENT)

ABO MIT Game Tracks #1

Aboservice:

Consodata
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg
Tel. 089/85709227

Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum Vorzugspreis von 39 Euro (Ausland 49 Euro).
Will ich MAN!AC nicht länger haben, teile ich dies der Aboverwaltung vor der Erhalt der 12. Ausgabe mit. Andernfalls verlängert sich mein Abo um ein weiteres Jahr.
Mein Abo kann ich jederzeit bei Consodata, MAN!AC-Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg zum Ende der Bezugszeit kündigen.
Die GameTracks-CD erhalte ich gleich nach Bezahlung geschickt.

Gewünschte Zahlungsweise: ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug (geht am schnellsten)

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Consodata, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

Freaktum-Nachlese

Teilweise stimme ich Stefan Medic (siehe Leserbrief letzte Ausgabe, Anm. d. Red.) zu. Teilweise. Importtests interessieren mich persönlich auch recht wenig. Zwar behaupte ich mich selbst Videospiel-Sammler schimpfen zu dürfen, jedoch habe ich nicht das Verlangen, Titel die auch als PAL-Version erscheinen, schon ab Japan-Release in den Händen halten zu müssen. (...) Ist aber nicht zu erwarten, dass der Titel den Sprung in deutsche Gefilde schafft, sollte man keinesfalls auf einen Importtest verzichten. Besteht die Gefahr einer Indizierung oder ist das Spiel für den westlichen Markt zu 'freakig', wünsche ich mir doch einen kleinen Test vorzufinden.

Überhaupt nicht zutreffend finde ich die Behauptung, die Specials müssten raus: Gut, die Ausgabe 09/03 hatte zwei etwas unglückliche Sommerloch-Themen, aber den SNK-Bericht wegzulassen wäre eine Sünde gewesen, selbst wenn ich in meinem Leben noch kein "King of Fighters", "Metal Slug" o.ä. gespielt habe. Eine Konsole, die sich nach zwölfjähriger Geschichte und Nischendasein noch immer behaupten kann, hat diese zwei Seiten Bericht verdient. Viel interessanter als das eigentliche Zocken ist für mich (der des Studiums wegen wenig Zeit zum Spielen findet) die Geschichte. Wegen mir kann's ruhig ein Special zur Historie eines jeden Programmierteams geben. So was wie letztens die Geschichte über Atari – das ist es, warum ich mir die MAN!AC kaufe und kein anderes der wenigen Multiformat-Magazine, bei denen ich Gefahr laufe, das Geschwätz eines vermeintlichen Experten zu bekommen, dessen Horizont nicht über PSone hinausgeht bzw. alles was vor dieser Zeit liegt, ignoriert wird. (...)

Zur aktuellen Ausgabe: Gut, dass Ihr daran gedacht habt, das CD-Cover als Download auf Eure Internet-Seite zu stellen. So was ist sehr lobenswert. Normal interessieren mich Previews kaum, aber dieses Mal machten mir "Killzone", "The Movies" und "Everquest" den Mund wässrig auf die Spielezukunft. Der Potenzial-Balken ist 'ne gute Idee. Da aber meist über potenzielle Top-Spiele im Vorfeld berichtet wird, glaube ich nicht, dass die Markierung allzu oft die 5 unterschreiten wird. (...)

Der 'Next Level'-Teil ist etwas zum Schmunzeln. Jetzt kocht wieder die Gerüchteküche, was die nächste Konsolengeneration angeht. Der Artikel versetzt einen beim Lesen in angenehme Euphorie und man malt sich neue Spielewelten aus. (...) Mein Bruder sprang als PC-Zocker mit den Worten "Das kann nicht sein. Eine solche Rechenleistung kann nicht realisiert werden!" aufgeregt im Zimmer herum. Es war einfach nur köstlich. Also dran bleiben an der Zukunft.

Zum Schluss noch eine Anregung: Wie wäre es, wenn Ihr mal einen Seitenindex ins Netz stellt. Ich suche mich nach Specials in den alten Ausgaben immer fast zu Tode – eine Übersicht auf der Website wäre da sehr geschickt.

Bastian Schäfer, via E-Mail

In der aktuellen Ausgabe gibt es ja sehr viel Kritik an Eurem Heft, den Gimmicks und noch so ein paar anderen Sachen. Erstmal vorweg: Alle, die Euer Heft kritisieren, kaufen es ja. Sprich, sie halten es für eines der besten wenn nicht sogar das beste auf dem Spielemarkt – sonst würden sie es sich ja nicht holen.

Dennoch, die Kritik ist teilweise gerechtfertig. Wen – außer irgendwelchen kleinen Kindern – interessieren Aufkleber? Ich kenne niemanden, der irgend etwas auf seine Konsole kleben würde, sie sehen auch so sehr gut aus. Lasst doch die Sticker einfach weg und bringt im Gegenzug öfters CDs oder coole Poster. Alternativ packt Ihr ein paar Seiten mehr in Euer Heft, damit dürfte in der Regel allen geholfen sein. Zu Stefans Freaktum-Kritik: Die meisten Leser (vor allem jüngere) sollten die Möglichkeit haben, auch einmal die Anfänge der Videospiele kennen zu lernen und zu erfahren, was vor "Gran Turismo", "Halo" oder "GTA" los war. Da sind gerade Reportagen wie über das Neo-Geo sehr hilfreich und informativ. Andererseits muss man sagen, dass gerade eine Reportage über Game-Babes ein wenig ausgelutscht ist.

Importtests sind immer sehr interessant – gleichzeitig aber leider auch frustrierend wenn man weiß, was man verpasst weil das Spiel nie ins hiesige PAL-Territorium kommen wird. Ich würde es begrüßen, wenn Ihr gerade bei den Importtests öfters kuriosere Titel vorstellen würdet und nicht nur Mainstream-Sachen wie "Super Mario Sunshine", "Final Fantasy Crystal Chronicles" oder "Arc The Lad". (...)

Marius, via E-Mail

Ich muss einfach mal was zum Leserbrief 'Weg vom Freaktum' loswerden. Also ich persönlich bin begeisterter Sammler von Videospielen (15 Konsolen und ca. 250 Spiele) sowie Japan-Fan und es ist immer wieder schön zu sehen, was es im Land der aufgehenden Sonne so Neues gibt. (...) Und ja, auch das Neo-Geo ist noch interressant, weil es eine absolute Sammlerperle darstellt. Also mehr Specials für Freaks! (...)

Markus Eschbach, via E-Mail

Wenn MAN!AC-Leser Stefan Medic der Meinung ist, Eure Heftinhalte schweifen vom Wesentlichen ab, sollte er einsehen, dass auch er nur ein weiteres Opfer des Zeitgeistes ist und die einzig richtige Konsequenz ziehen: Nämlich die Käseblatt-Konkurrenz abonnieren. Damit wäre er bestimmt besser bedient. Tut mir und anderen Freaks den Gefallen und berichtet auch weiterhin am Rande über alte Konsolen wie z.B. das Neo-Geo, Spielhallen, Importe, Spieleklassiker sowie einfach über alles, was das Einerlei von Gamecube, PS2 und Xbox vergessen macht. Ihr seid die letzte Bastion! Ein Leser der ersten Stunde.

Philipp Storck, via E-Mail

MAIL!AC

Arcade-Rubrik

Ich lese schon seit zehn Jahren Spielemagazine und noch länger zocke ich Videogames. Euer Magazin ist auch eines meiner ersten gewesen. Ich habe aber meistens die gesamte Bandbreite des Marktes genutzt und mir meine Informationen von so vielen anderen kompetenten Zeitschriften wie nur möglich geholt. Aber seit jeher vermisse ich eine Berichterstattung über Arcade-Automaten.

Ich verstehe nicht, dass das Thema von Zeitschriften noch nie aufgegriffen wurde, obwohl Automaten doch zum Thema Videospiele gehören und stark mit den Heimkonsolen verwachsen sind. Ich kann mir nicht vorstellen, dass ich der einzige bin, der sich für dieses Thema begeistert, da Automaten doch sehr viel Spaß bereiten und auch immer den neuesten Stand der Technik zeigen. Mich würden Tests von Automaten sehr interessieren, da man schon Monate im Voraus einen Eindruck von dem Spiel hat, welches später dann auf den heimischen Konsolen erscheint (z.B. "Soul Calibur 2"). (...) Ein anderes Beispiel: Als ich mir Euren Import-Test zu "F-Zero GX" durchlas, habt Ihr etwas von einem "F-Zero AX"-Automaten erwähnt. Ihr könnt mir nicht einfach so ein paar Appetitanreger hinschmeißen – da bekomme ich Lust auf mehr!

Erfüllt daher meinen sehnlichsten Wunsch und führt eine Arcade-Rubrik mit Automatentests ein. Das würde meinen überaus positiven Gesamteindruck Eurer Zeitschrift vervollkommnen.

Stefan Koch, via E-Mail

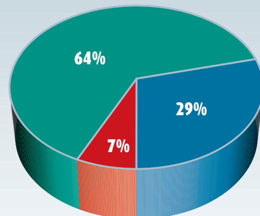
Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

MAN!AC-MEINUNG NR.11

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 09/03 ging es um Sex und Erotik in Videospielen. Wir fragten, ob Ihr nackte Haut als Designmängel-Ablenkungsmanöver seht oder mehr davon sehen wollt. Hier das Ergebnis:

- A Mit expliziten weiblichen Reizen wollen die Entwickler von Qualitätsmängeln ablenken.
- B Wenn es zu der Art von Spiel passt (z.B. Beach Volleyball), finde ich nackte Haut o.k.
- C Je weniger die Mädels anhaben, desto besser!

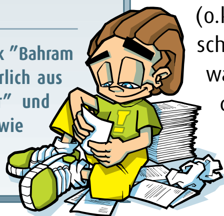
Wenn Du die MAN!AC schon seit fast zehn Jahren liest, dürfte Dir unsere ehemalige Arcade-Rubrik (startete Mitte 1998) noch ein Begriff sein. Dort berichteten wir – in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen – über aktuelle Spielhallen-Automaten und das Drumherum.
Grund für das allmähliche Einschlafen der festen Rubrik ist schlicht und ergreifend mangelnder Themennachschub – von der ehemaligen Arcade-Goldgräberstimmung blieb nicht mehr viel übrig. Fast ausnahmslos alle Hersteller haben ihr Engagement in Sachen Videospiel-Automaten drastisch zurückgeschraubt. Ergo erscheinen nur noch selten Spielhallen-Knüller wie "F355 Challenge" oder "Soul Calibur 2". Sollten dennoch besonders innovative oder spektakuläre Arcade-Maschinen ihren Schatten voraus werfen, werden wir ausführlich in Form von Specials berichten. 'Richtige' Automatentests wird's jedoch weiterhin nicht geben: Dafür ist der Aufwand (Spielhalle mit entsprechenden Automaten suchen, vor Ort ausgiebig zocken, mit normaler Kamera fragwürdige Screenshots schießen) viel zu hoch.

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Aufgrund eines Druckfehlers auf der Spieleverpackung riefen EA/LucasArts das Mammut-Rollenspiel "Star Wars Knights of the Old Republic" aus dem Handel zurück. Mittlerweile dürfte die PAL-Version jedoch zu kaufen sein. Für unser versprochenes PAL-Update hat's leider nicht gereicht: Es folgt in der nächsten Ausgabe.

MEA CULPA: Nicht TDK (wie fälschlicherweise im Software-Ticker gemeldet), sondern Vivendi Universal versoftet die Weltraum-Abenteuer des "Kampfstern Galactica".

MEA CULPA: Der Track "Bahram Battleship" stammt natürlich aus "Z.O.E.: The 2nd Runner" und nicht aus dem Vorgänger wie auf unserer Musik-CD angegeben.



Stimmen zur Musik-CD

Die GameTracks-CD ist absolut spitze – ich habe soooo lange drauf gewartet, dass endlich mal jemand auf die Idee kommt, diese wunderbaren Kompositionen im 'Mix' jedermann zugänglich zu machen. Da wird Wunderbares komponiert, von fantastischen Musikern eingespielt und keiner bekommt es so wirklich mit – oder vielmehr, man kommt an diese Kompositionen einfach nicht ran. Ich danke Euch!!!

Misato, via E-Mail

Ich sende Euch meine Kritik auf diesem Wege, da Ihr auf Eurer Umfrage zu wenige Möglichkeiten angegeben habt. Die Idee ist klasse! Generell fand ich auch die Trackauswahl super, trotzdem waren nicht alle Lieder meins. Dennoch würde ich mich über eine zweite CD freuen, und wollte fragen, wann die erscheinen soll...

Clemens Eisenberger, via E-Mail

Die Idee mit der CD finde ich äußerst positiv. Da es in der heutigen Zeit zu fast jedem Spiel einen mehr oder weniger sinnvollen Soundtrack gibt und diese teilweise auch extrem teuer sind (da eben nur als Import erhältlich), kann man über schlappe 50 Cent Preisaufschlag wirklich nicht meckern. Für die gebotene Qualität (o.k., einige Ausrutscher waren schon dabei) gebe ich gerne etwas mehr Geld aus. Und da Ihr ja die Soundtrack-CD mit '#1' betitelt habt, gehe ich sehr stark davon aus, dass weitere Scheiben folgen werden. Zur Titelauswahl: Zwei Kracher waren dabei, der düstere "Silent Hill 2"-Track sowie das geniale "Metroid End Theme" – wirklich allererste Software-Sahne. Weiterhin sehr gut ins Ohr gingen die "Zelda"-Stücke, "Halo", "Code: Veronica", "Primal" sowie "Iridion 2". Der Rest war eher Durchschnitt, gar nicht gefallen haben mir "Auto Modellista" und "Zone of the Enders 2". Aber ich denke, das ist wirklich Geschmacksache. (...)

Matthias Reiplinger, via E-Mail

Das war ja mal wirklich eine gelungene Überraschung nach dem etwas mageren Bericht in der Juli-Ausgabe, der meines Erachtens viel zu oberflächlich ausgefallen ist. Jedenfalls hoffe ich, dass nach der '#1' noch weitere Soundtracks folgen werden. Die Zusammenstellung ist Euch wirklich sehr gut gelungen und stellt viele Sampler, die hierzulande breit vermarktet werden, in den Schatten.
Was mich persönlich noch extrem überrascht hat, war die Musik zu "Primal": Im Spiel ist mir (vielleicht durch den Dialog im Vordergrund) gar nicht aufgefallen, wie schön das Stück arrangiert ist.

Christian Hedemann, via E-Mail

Ich wollte Euch für den genialen Einfall danken, eine CD mit Tracks aus Videospielen zu veröffentlichen. (...) Von Eurer CD habe ich zwar noch keines der Spiele gezockt, dennoch bin ich sehr über die musikalische Qualität der Stücke überrascht. Besonders gut gefällt mir der Track aus "Zone of the Enders: The 2nd Runner". Ich hoffe doch, dass Ihr ab und an solch eine CD wieder veröffentlicht. (...)

Oliver Krüger, via E-Mail

Als ich heute meinen örtlichen Zeitschriftenhändler aufsuchte, war ich hellauf erfreut, eine CD in Eurem Heft zu sehen. Diese Scheibe ist wohl das Beste, was Ihr in den letzten Jahren vollbracht habt. Bitte, bitte viel mehr davon, dann aber hoffentlich mit ein paar Klassikern. Das "Zelda"-Thema war ja immerhin teilweise vorhanden, das Original-"Mario"-Thema hat mir aber schon etwas gefehlt. Ansonsten kann man sich über die Songauswahl ja bekanntlich streiten, aber alles in allem war die Idee und auch der Inhalt oberste Spitzenklasse.

Bennet Schwark, via E-Mail

Ich will ein Lob für die, bis auf Lied 1 bis 3 und 16 äußerst gelungene CD aussprechen. Solch ein Extra könnt Ihr gerne wieder bringen, wobei dann ein Hinweis auf dem Cover, dass eine Musik-CD enthalten ist, genügen sollte. Soll heißen: Ich fand es unschön, dass Ihr das schöne Cover so zerschnippelt habt.

Christian Gräff, via E-Mail

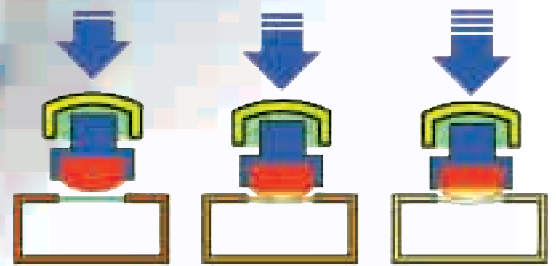
Tut uns Videospielern und Sammlern bitte den Gefallen, und lasst solche CDs künftig weg. Es ist für mich ein Unding, das Cover deswegen mit einer Ausstanzung zu verschandeln. Dass ich aber noch mehr bezahlen muss (und selbst wenn es nur 64 Cent sind!) für etwas, das ich beim besten Willen weder brauche (da man sich die meisten Tracks sowieso direkt von der Spiele-Disc anhören kann) noch verlangt habe, ärgert mich ziemlich. (...)
Die Lösung mit dem Herausschneiden des Covers, des Meinungszettels sowie – speziell in diesem Falle – des Gutscheins ist genauso stümperhaft gelöst. Mir als Designer verschlägt es bei solchen Anblicken die Sprache.

Alexander Zach, via E-Mail

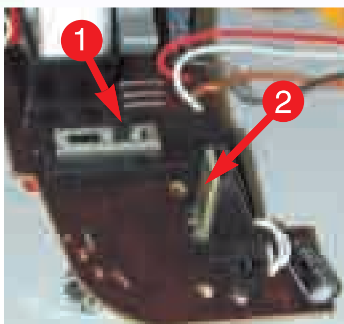
Vielen Dank für die unzähligen positiven (und wenigen negativen) Reaktionen auf unsere MAN!AC GameTracks-Musik-CD. Und wie Ihr schon richtig bemerkt habt: Es steht '#1' dahinter...
Noch eine Anmerkung zur Auswahl der Stücke: Wir haben uns natürlich bemüht, eine möglichst breite Spanne an Videospiel-Musik auf die Scheibe zu packen. Auf einige unserer Favoriten mussten wir jedoch aus diversen Gründen (z.B. lizenzrechtliche Probleme oder Unwillen einiger Hersteller) verzichten – wir arbeiten aber daran.

KNOWHOW

Controller-Innereien



Ein stärkerer Druck auf den Analog-Button erhöht die Kontaktfläche auf der leitenden Membran und damit den Stromfluss.





Das Gamecube-Pad fragt die Lage der Schulter-Buttons über ein lineares Poti ab (1). Beim kompletten Eindrücken der Buttons wird ein zusätzlicher Kontakt geschlossen (2). Zur Abfrage der Xbox-Schultertaste rotiert ein Dreh-Poti mit (3).

Das Funktionsspektrum moderner Controller hat in den letzten Jahren stark zugenommen. Gerade bei den aktuellen Konsolen bieten die Pads neben obligatorischen Digital-Buttons auch drucksensitive Knöpfe, Analog-Sticks sowie stufenlose Schultertasten für mehr Kontrolle und größere Spieltiefe. Um deren Arbeitsweise zu ergründen, widmen wir uns aber erst einmal dem digitalen Pendant.

Digitale Buttons

Digitale Knöpfe beruhen auf einem einfachen Prinzip: Sie funktionieren wie ein Schalter, der einen Stromkreis schließt bzw. öffnet. Dazu haftet an der Button-Unterseite ein Metallplättchen, das bei Tastendruck auf zwei Metallstreifen gepresst wird. Dadurch schließt sich der Stromkreis und das Signal wird an die Konsole übermittelt. Analog unterbricht beim Loslassen der Stromkreis wieder.

Analoge Buttons

Schwieriger wird's bei analogen Tasten. Hier kommt statt dem Plättchen an der Unterseite eine leitfähige Halbkugel zum Einsatz. Bei Tastendruck berührt diese einen flexiblen Streifen auf der Platine. Je fester man drückt, desto größer wird die Kontaktfläche. Das erhöht die Leitfähigkeit und den Stromfluss (siehe Abbildung oben).

Schultertasten

Bei den Schultertasten der PS2 kommt obige Technik zur Anwendung, während bei Xbox und Gamecube ein langer Schaltweg vorhanden ist. Im Nintendo-Pad werden die L- und R-Tasten an zwei Potentiometer mit Schieberegler gehängt (1). Durch solche Potentiometer (kurz Poti) fließt ständig Strom – je nach eingestellter Lage wechselt der Widerstand. Das beeinflusst die Spannung im Stromkreis, die per Analog-Digital-Wandler abgefragt wird. Beim Microsoft-Pendant kommt ein Poti mit Drehregler zum Einsatz, das nach dem selben Prinzip funktioniert – nur konzentrisch. (3)

Analog-Sticks

Bei analogen Mini-Joysticks, die auf jedem Pad im Doppelpack auftreten, verwenden die Hersteller wiederum Poti-Drehregler, die jeweils eine Achse abfragen. Je nach Neigung geben die Poti die veränderte Lage und Spannung weiter. (4) (5)

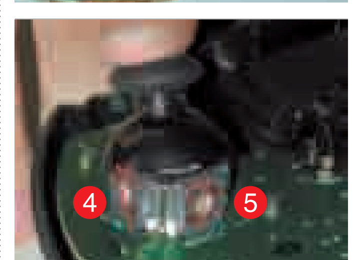


Die in den Controllern eingebauten Elektromotoren erzeugen durch halbrunde Gewichte Schwingungen (von links nach rechts: PS2, Xbox und Gamecube).

Good Vibrations

Für ein vollendetes Spielerlebnis darf auch das 'Rumblek'-Feature nicht fehlen. Durch die Vibration des Pads in Euren Händen spürt Ihr jeden virtuellen Schlag bei Beat'em-Ups oder Crash bei hitzigen Autorennen. Für diesen Effekt sind kleine Elektromotoren in den Pads verschraubt. Daran hängen exzentrische Gewichte, die bei Rotation eine Unwucht erzeugen (siehe Abbildung Mitte unten). Als Folge schwingt der Motor und damit das Pad. Um den Rütteleffekt zu differenzieren, sind die zwei Controller-Motoren der Xbox und der PS2 mit verschieden großen Gewichten bestückt. Schade: Beim Gamecube hat's nur für einen Motor gereicht. Zusätzlich wird vom Spiel noch die Drehzahl beeinflusst, was zu sehr unterschiedlichen Wirkungen führt: Vom kaum merklichen Schwingen bis zum harten Schlagen untermalt das Pad das Geschehen am Bildschirm immer passend. *ts*

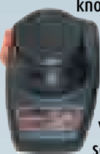




Bei allen Herstellern gleich: Zwei Potentiometer (4 + 5) fragen die X- und Y-Position der Analog-Sticks ab.

Der erste Analoge

Bereits aus der Spielhalle bekannt, eroberte der erste Analog-Controller, das Paddle, mit unzähligen "Pong"-Konsolen heimische Wohnzimmer. Auch bei der ersten Atari-Konsole VCS im Jahre 1977 gehörte er zum Standard. Über den Drehknopf konnte man nur eine Achse steuern – Klassiker wie "Space Invaders", "Pong", "Breakout" oder "Circus Atari" benötigten auch nicht mehr. Schließlich wurde das Paddle aber vom digitalen Joystick mit zwei Achsen verdrängt.



Wegweiser N64-Pad

Im PC-Bereich schon lange Zeit Standard, wurden analoge Steuerknüppel im Konsolen-Universum erst mit dem Nintendo 64 (1996) serienmäßig eingeführt. Das mitgelieferte Steuergerät bot für den Starttitel "Super Mario 64" optimale Kontrolle. Leider benötigte das separat erhältliche Rumble-Pak eigene Batterien. Kurz danach legte Sony mit ihrem analogen Playstation-Controller nach, der erst in der zweiten Generation das Rumble-Feature erhielt.



Component A/V Kabel

Wolfsoft greift Besitzern von Komponenten-tauglichen Fernsehern und Beamern unter die Arme. Vor dem Anschluss des zwei Meter langen YUV-Kabels solltet Ihr aber das PS2-Video-Signal auf 'Y Cb/Pb Cr/Pr' umstellen, um ein optimales Bild zu genießen.



Hersteller:	Wolfsoft
System:	PS2
Preis:	ca. 30 Euro

Highend-Komponenten-Kabel von Wolfsoft: Das YUV-Zubehör mit vergoldeten Kontakten und separaten Audio-Ausgängen bietet brillante Bildqualität zum fairen Preis.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Mini Pad

Bigbens 'Mini Pad' eignet sich nur für kleine Hände, denn der Controller samt geschrumpften Analog-Sticks und Buttons mit gutem Druckpunkt ist eine Nummer kleiner als das Sony-Original. Rutschfestigkeit wird durch die gummierte Unterseite garantiert.



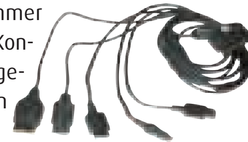
Hersteller:	Bigben
System:	PS2
Preis:	ca. 12 Euro

Nichts für große Pranken: Griffiger Klein-Controller mit exakten Mini-Sticks und passabler Verarbeitung, aber lauem Digi-Kreuz. Schnäppchenjäger greifen zu.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

RGB-Cable 7 in 1

Kompatibilität satt: Mit diesem zwei Meter langen Kabel finden PSone, PS2, Xbox, Gamecube, N64, Dreamcast und sogar Saturn Anschluss in RGB-Qualität (N64 ausgenommen). Für optimale Bildqualität sollte allerdings immer nur eine Konsole angeschlossen sein.



Hersteller:	Bigben
System:	PS2, Xbox, Gamecube, DC
Preis:	ca. 15 Euro

Praktisches Kabel mit vergoldeten Kontakten und guter Verarbeitung für Multi-Konsoleros: Dennoch bleibt Euch für ein tadelloses RGB-Bild die Umsteckerei nicht erspart.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

4 in 1 Blue Lightning Wheel

PS2, Xbox, Gamecube und PC (per USB) lassen sich an das 'Blue Lightning Wheel' anstöpseln. Dabei kann Gas und Bremse beliebig auf Fußpedale oder Schaltwippen gelegt werden. Ebenso dürft Ihr die Lenkempfindlichkeit einstellen (30°, 60° oder 90°). Halbwegs Halt findet das Steuerrad mittels vier großen Saugnäpfen. Lapprige Lenkung, miese Lenkposition und minimalistischer Rumble-Effekt überzeugen allerdings kaum.



Hersteller:	Bigben
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 40 Euro

Unterdurchschnittliches Steuergerät mit Schaltwippen und Fußpedalen. Negativ: schlechtes Digi-Pad, ungenaue Steuerung und kaum vorhandener Vibrations-Effekt.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

ZUBEHÖR

Palladium 5.1



Fast unglaubliche 1.000 Watt Gesamtleistung soll die Palladium-Surround-Anlage bieten. Dabei werden Dolby Digital 5.1 sowie ProLogic unterstützt, DTS aber leider nicht. Zum System gehören neben fünf Satelliten-Boxen, die sich an Tisch oder Wand schrauben lassen, auch ein Subwoofer samt eingebautem Verstärker. Im Lieferumfang finden sich noch optisches Toslink-Kabel (passend für PS2 und Xbox) sowie diverse Cinch-Klinken-Adapter. Anschluss finden Audio-Quellen am analogem Stereo-Eingang, am optischen oder am koaxialen Anschluss, die jeweils nur einmal vorhanden sind. Mit dem separaten Bedienteil samt übersichtlichem Display pegelt Ihr zunächst die Boxen mittels Testsignal ein. Leider lässt sich die Gesamtlautstärke nur in groben Schritten einstellen. Die billig anmutende Fernbedienung mit futzeligen Folientasten kann dabei kaum überzeugen.
Im Betrieb sorgt der Subwoofer für mächtige Oberbässe, bei höheren Lautstärken überdröhnt er aber alle anderen Klänge. Außerdem gibt sich der Hoch- und Mitteltonbereich oftmals dumpf und blechern. Im heimischen Wohnzimmer erweisen sich die Boxenkabel meist als zu kurz. Trotzdem bleibt das System eine günstige Surround-Alternative, die auch am PC und DVD-Playern betrieben werden kann.

Hersteller:	First Wise Media
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 220 Euro

Brauchbare Surround-Anlage mit viel Power und günstigem Preis – leider kann die Klangqualität nicht mithalten. Zu wenig Anschlüsse sorgen für häufiges Umstöpseln.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

JOYPADS

Dual Shock 2	XS Pad	Nintendo-Pad
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

LENKRÄDER

Driving Force	360 Modena Racing Wheel	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Thrustmaster	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 90 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: hochqualitatives Lenkrad mit Force-Feedback und Schenkelhalterung.	**Fazit:** griffiges Lizenz-Steuergerät mit Pedalen und guter Verarbeitung.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

SONSTIGES

Scorpion 3 (PS2)	Logitech Z-680 (PS2, Xbox, NGC)	Flight Stick (NGC)
Hersteller: Blaze	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Thrustmaster
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 500 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro
Fazit: Top-Lightgun dank günstigem Preis, Handlichkeit und 100-Hz-Kompabilität.	**Fazit:** 5.1-Komplettset mit fettem Subwoofer und THX-Zertifikat – für alle Plattformen.	**Fazit:** gut verarbeiteter Steuerknüppel mit wählbaren Tastenvoreinstellungen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

LAST RESORT



OTOGI MYTH OF DEMONS

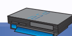
Freischaltereien:
Wenn Ihr bestimmte Missionsziele in "Otogi Myth of Demons" erfüllt, werdet Ihr mit Accessoires, Zaubersprüchen oder neuen Waffen belohnt. Unsere Liste verrät, was Ihr wofür tun müsst.

Prayer Beads
Stage 16 unter 1:10 durchspielen
Needle of Fury
Stage 6 unter 1 Min. durchspielen
Providence Mirror
hinter den roten Arkaden am Ende von Stage 16
Sutra of Aggression
Kudara in Stage 9 besiegen
Soryu-Magie Level 1
lässt Staff Raven in Stage 2 fallen
Soryu-Magie Level 2
Golems Ravine in Stage 19 in weniger als 2 Minuten schlagen
Soryu-Magie Level 3
Stage 22 in unter 1:38 schaffen
Suzaku-Magie Level 2
in Stage 17 in der Nähe des Tores auf der Klippe anfangs zu finden
Byakko-Magie Level 1
liegt in einem Brunnen in Stage 4
Byakko-Magie Level 3
Stage 20 in unter 1:38 lösen
Genbu-Magie Level 2
in der Säulenreihe in der Nähe des Feuersees von Stage 15
Genbu-Magie Level 3
Stage 23 in unter 1:38 gewinnen
Trainigsschwert
in Stage 11 eine 400-Treffer Combo schlagen
Punisher
unterhalb des Hügels rechts beim Levelboss von Stage 6 zu finden
Sword of Voracity
in Stage 26 60 Gegner töten
Orchid Malevolence
Hdry in Stage 25 töten
Skylarks
Stage 14 in unter 2 Min. schaffen



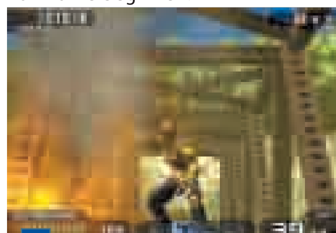
VIEWTIFUL JOE

Super-Modus:
Ergattert in allen Levels den 'Rainbow V'-Rang. Jetzt beginnt Ihr ein neues Spiel und wählt den Charakter mit dem V-Rang mit der **Z**-Taste aus. Jetzt spielt Ihr im Super-Modus und dürft Eure Gegner mit unendlichen Special FX zerstäuben.



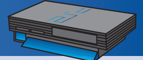
TIME CRISIS 3

Man lebt nur neun Mal:
Wenn Ihr die Automatenumsetzung "Time Crisis 3" zu schwer findet, könnt Ihr mit einer etwas zeitaufwändigen Methode unendlich viele Continues herausspielen. Dazu zockt Ihr den 'Arcade-Modus', bis keine Credits übrig sind. Nachdem Ihr den 'Game Over'-Bildschirm gesehen habt, beginnt Ihr ein neues Spiel. Jetzt ist's schon ein Continue mehr. Bei jedem neuen Spiel wird Euch jetzt immer ein Continue mehr gewährt. Wiederholt diesen Vorgang, bis Ihr neun Continues angesammelt habt und verliert das Spiel ein weiteres Mal. Jetzt könnt Ihr, mit einer unendlichen Anzahl an Versuchen, entspannt durch die bleihaltigen Levels spazieren. Am zeitsparendsten ist es, sich in den ersten neun Spielen absichtlich abschießen zu lassen. Legt die Lightgun zur Seite und wartet, bis Eure Leben heruntergezählt wurden. Wenn Ihr die PS2 abschaltet, müsst Ihr den Freitod-Marathon natürlich von vorne beginnen.



PS2 Selbst fiese Elektro-Ninjas lassen Euch dank unendlicher Continues kalt.

HUNTER THE RECKONING: WAYWARD



Trophäenjagd:
Um alle im Spiel enthaltenen Cheats richtig nutzen zu können, solltet Ihr Euch die folgenden Trophäen verdienen. Jeder Bonus schaltet einen Cheat frei. Unsere Liste gibt an, wie Ihr Euch die Trophäen erspielt.

Nephrack
Nephrack besiegen
Team Up
spielt den Zweispieler-Modus durch
Gun Bunny
Downtown durchspielen und alle Gegner mit den Start-Fernkampfwaffen erledigen
Looter
alle Silberstücke sammeln
Life Saver
alle Unschuldigen im unteren 'Prison Hospital'-Level retten
Pit Fighter
Downtown durchspielen und alle Gegner mit den Start-Nahkampfwaffen erledigen
Rogue Hunter
besiegt den Rogue Hunter
The Machine
besiegt den Machine-Boss
Warrior
alle Midtown-Gegner besiegen
Chaingun
bastelt die Chaingun zusammen
Deserter
zuviele Unschuldige im unteren Level des Prison-Hospital lassen
Grenade Launcher
den Granatwerfer bauen

Cheats:
Mit den Trophäen dürft Ihr jetzt die folgenden Cheats aktivieren. Achtung: Ihr müsst das Spiel einmal durchgespielt haben, damit die Tricks überhaupt funktionieren.

Mastercheat
● ■ ▲ ✖ L1 L1 ← ←
alle Waffen
■ ✖ ● ✖ ↑ ↓ ↑ ↓
Klingen schärfen
L1 L1 ● ● ↓ ↓ ↑ ↓
maximale Munition
→ → → → ↑ ↓ ↑ ↓
maximale Gesundheit
● ▲ ▲ ● ● ■ L1 ■ R1
Mega Nahkampfschaden
↓ ↓ R1 R1 ↑ ✖ ↑ ●
Monsternachschub an/aus
■ ■ ■ ● ● ▲ L1 L1
Klingen werden umsonst überholt
L2 ↑ ✖ ↑ ■ ↓ ↓
stärkere Monster
■ ■ ▲ ■ L2 L2 ↑ ↓
unendlich Munition
✖ ▲ ● ■ ▲ ↑ ↓
unendlich Leben
→ → → ✖ ↑ ▲ ↑ ■

MAN!AC Tipps-Hotline

0190/88241228

Kompetente Hilfe: Kein Weiterkommen mehr bei eurem Lieblingsspiel? Ob zu wenig Munition, unterbelichtete Heldentruppe oder kniffliger Endgegner: Unsere Tipps-Hotline weiß bestimmt Rat. Ab sofort erhaltet Ihr unter 0190/88241228 (1,86 Euro/Min) kompetente Hilfestellung zu allen Videospielen für Playstation, Dreamcast und Nintendo 64. Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Eure Fragen täglich von 8-24 Uhr, natürlich auch am Wochenende. Haben die Mitarbeiter nicht gleich einen entsprechenden Tipp parat, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Eurem nächsten Anruf wissen sie dann Bescheid, und Ihr spart Euch teure Wartezeiten am Telefon.

GHOST RECON ISLAND THUNDER

Freispielbare Cheats:

Sobald Ihr alle Missionen im Singleplayer-Modus erledigt habt, dürft Ihr den Spielablauf manipulieren. Pausiert und benutzt die Kombinationen im Cheat-Menü.

Wasserköpfe
A X B Y A
explosive Hühner
X X Y A B
Helium-Modus
X A Y B X
Zeitlupen-Modus
Y Y B X A
Papier-Modus
B A X Y A
Sprint-Modus
A A X B Y

Freispielbare Charaktere:

Diverse Bonus-Söldner werden anwählbar, wenn Ihr die entsprechenden Spezial-Missionsziele der Einzelspieler-Kampagne erfüllt. Unsere Liste verrät, welche Söldner sich hinter welchem Spezialauftrag verbergen. Die ersten sechs Soldaten ergattert Ihr auf jedem beliebigen Schwierigkeitsgrad. Die übrigen bekommt Ihr nur mit dem angegebenen Rang während einer 'Quick-Mission' im Missions-Modus.

W. Jacobs
Campaign-Mission 1
H. Ramirez
Campaign-Mission 2
K. Henkel
Campaign-Mission 3
J. Stone
Campaign-Mission 4
S. Grey
Campaign-Mission 5
B. Gordon
Campaign-Mission 6
A. Galinsky
Campaign-Mission 6 Rang: Rekrut
D. Munz
Campaign-Mission 2 Rang: Veteran
N. Tunny
Campaign-Mission 3 Rang: Elite
L. Cohen
Campaign-Mission 4 Rang: Rekrut
G. Osadze
Campaign-Mission 5 Rang: Veteran
S. Ibrahim
Campaign-Mission 6 Rang: Elite

AMPLITUDE

Verwischungseffekt:

Für Extremzocker wurde wohl dieser Cheat entwickelt. Gebt ihn ein, nachdem der aktuelle Track zur Hälfte abgelaufen ist. 'L3' und 'R3' bedeutet einen Klick mit dem linken oder rechten Analogstick. Der aktivierte Cheat überzieht den Bildschirm mit psychedelischen Schlieren.

R3 R3 R3 R3 L3 L3 L3 L3 R3

Edelsteine zu Affenköpfen:

Sobald Ihr während des Spielverlaufs diese Kombination eingebt, verwandeln sich alle Edelsteine in Affenköpfe.

L3 L3 L3 L3 R3 R3 R3 R3 L3

Zufällige Notenplatzierung:

Solltet Ihr die Positionen der Noten eines Tracks schon auswendig können, stellt Euch dieser Cheat vor eine neue Herausforderung. Nach der Eingabe im laufenden Spiel werden die auftauchenden Noten zufällig im Level verteilt.

✖ ✖ ← ← R3 R3 → →

Transparente Panels:

Der folgende Code muss wie gehabt im laufenden Spiel benutzt werden. Nach der korrekten Eingabe hört Ihr ein Tonsignal. Wenn Ihr jetzt ein neues Spiel startet, erwarten Euch durchscheinende Monochrom-Texturen anstatt der bunten Farbflächen.

L3 R3 L3 L3 R3 L3 R3 R3 L3

Tunnel-Modus:

Dieser Cheat verzerrt die Spielebene in eine Tunnelperspektive. Die Tastenkombination müsst Ihr eingeben, während Ihr spielt.

L3 L3 L3 R3 R3 R3 L3 R3 L3

Tempest-Modus:

Gebt diesen Code ein, nachdem Ihr bereits den oben beschriebenen 'Tunnel-Modus' aktiviert habt. Das Spielfeld sieht jetzt aus wie der Klassiker "Tempest".

L3 L3 L3 R3 R3 R3 L3 R3 L3

Song Nr. 26:

Erst wenn Ihr alle 25 Standardtracks auf dem 'Insane'-Schwierigkeitsgrad gelöst habt, dürft Ihr Euch an "Spaztik" einem Beitrag von "Cosmonaut Zero" messen.

THE GREAT ESCAPE

Levelauswahl:

In der PS2-Variante von 'The Great Escape' könnt Ihr vom Hauptmenü aus in die Levelanwahl gelangen, indem Ihr folgenden Cheat benutzt.

■ L2 ■ R2 ● R1 ● L1 L2 R2 ■ ●

Unendlich Munition:

Ebenfalls im Hauptmenü könnt Ihr mit diesem Cheat Euer Munitionsarsenal ins Unendliche aufstocken. Der Code gilt nur für die PS2-Version.

■ ● L2 R1 R2 L1 ● ■ L1 R1 L1 R1

Alle Filme freischalten:

Auch dieser Cheat funktioniert nur mit dem PS2-"The Great Escape". Einmal im Hauptmenü eingetippt, eröffnet Euch der Code den Zugang zu sämtlichen Spielvideos.

L2 L2 ■ ● ● R2 R1 ■ ■ ● L1 R1

Munition und Gesundheit:

Solltet Ihr "The Great Escape" auf der Xbox zocken, könnt Ihr mit diesem Cheat unendlich viel Munition und eine unverwüstliche Gesundheit erlangen. Dazu packt Ihr eine Pistole sowie ein Medipak in Euer Inventar und pausiert das Spiel. Jetzt gebt Ihr die Kombination ein.

Y X L R L R X Y L Y Y R

Levelauswahl:

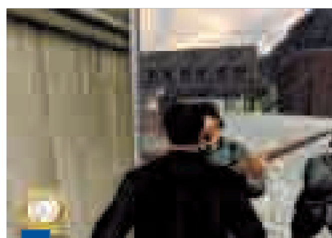
Um die Levelanwahl und den 'Great Escape'-Modus auf der Xbox freizuschalten, begebt Ihr Euch ins Hauptmenü und führt die unten angegebene Tastenkombination aus.

Y R Y X Y R X L X X X Y

Alle Videosequenzen:

Auch auf Microsofts Spielekiste dürft Ihr sämtliche FMV-Sequenzen in voller Länge bewundern. Dazu gebt Ihr (vom Hauptmenü aus) die nachfolgende Kombination ein.

L L Y X X R R Y Y X L R



PS2 Die Wachsoldaten schrecken Euch nicht mehr, wenn Ihr unsterblich seid.

MADDEN NFL 2004

Football 101:

Um schnell an eine Menge Tokens zu gelangen, solltet Ihr vorzugsweise den 'Football 101'-Modus zocken. Hier könnt Ihr alle Spiele in Eurem 'Playbook' hurtig abwickeln, um die Tokens einzusacken. Mit einer entsprechenden Anzahl dieser Wertmarken könnt Ihr Eure Sammlung an 'Madden'-Sammelkarten aufstocken.

'Mini Camp'-Modus:

Um die begehrten 'Madden'-Sammelkarten freizuschalten, müsst Ihr in sämtlichen Schwierigkeitsgraden die Aufgaben des 'Mini Camp'-Modus mit einer Gold-Auszeichnung abschließen.

Cheerleader-Karte:

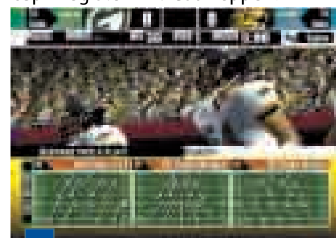
Die Cheerleader- bzw. 'Pump up Crowd'-Sammelkarte ergattert Ihr, wenn Ihr mit einem Team die Spielszene im 'Mini Camp'-Modus löst. Das Team, mit dem Ihr gespielt habt, ist dann auf der Karte zu sehen.

Spielerhandel:

Im 'Franchise'-Modus erstellt Ihr einen neuen Spieler und setzt alle seine Attribute so niedrig an, dass seine durchschnittliche Bewertung eine zwölf ergibt. Kennzeichnet ihn für wenig Geld als 'Free Agent' und kehrt zum 'Franchise'-Modus zurück, wo Ihr die Werte des Retortensportlers auf die Höchstmarken aufpumpt. Den frischgebackenen Footballer könnt Ihr jetzt für einen beliebigen Topspieler eines Teams Eurer Wahl eintauschen.

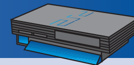
Umgeht den 'Salary Cap':

Überarbeitet den Vertrag eines ungeliebten Spielers, so dass er keinen Unterzeichnungs-Bonus bekommt. Jetzt könnt Ihr den armen Tropf an ein beliebiges Team verkaufen, ohne einen negativen Eintrag in Eurem 'Salary Cap'-Register mitzuschleppen.



PS2 Mit einem perfekten Team dürft Ihr auch apartere Taktiken riskieren.

FUTURAMA



Cheats:
Haltet während des Spiels die Tasten **L1** und **L2** gedrückt. Der Bildschirm blitzt kurz auf, dann könnt Ihr die folgenden Codes eingeben. Ihr dürft auch mehrere Cheats hintereinander eingeben.

volle Energie
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ● ✖ R2 ↑
Select
Unverwundbarkeit
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ● ✖ R2 ▲
Select
alle Extras freischalten
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ● ✖ R2 ●
Select
volle Aufladung
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ● ✖ R2 ←
Select
fünf Extraleben
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ● ✖ R2 ↓
Select
unendlich Munition
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ● ✖ R2 →
Select

Levelcodes:
Drückt und haltet beim Spielen die Tasten **L1** und **L2** . Jetzt gebt Ihr einen Levelcode aus unserer Liste ein. Weitere Cheats könnt Ihr herausfinden, indem Ihr an den letzten beiden Stellen der Kombinationen andere Tasten ausprobiert. Es funktionieren keine Schultertasten.

Planet Express
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ■ ▲ ↑ ↑
Select
Kanal
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ■ ▲ ↑ →
Select
U-Bahn
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ■ ▲ ↑ ↓
Select
altes New York
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ■ ▲ ↑ ←
Select
Rotlichtviertel
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ■ ▲ ↑ ▲
Select
Uptown
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ■ ▲ ↑ ●
Select
neues New York
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ■ ▲ ↑ ✖
Select
Canyon
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ■ ▲ → ↑
Select
Mine
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ■ ▲ → →
Select
Minentunnel
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ■ ▲ → ↓
Select
Müllhalde 1
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ■ ▲ → ←
Select
Müllhalde 2
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ■ ▲ → ▲
Select
Müllhalde 3
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ■ ▲ → ●
Select
Martkplatz
↓ ■ ▲ ↓ ■ ▲ ■ ▲ ↓ ↑
Select



STUNTMAN

Um in ein Extralevel zu gelangen, müsst Ihr lediglich folgendes Passwort eingeben.
z8L5HGSCP4x§tHlk0BtL.



STUNTMAN

Beim ersten Take
Falls Ihr mal einen Stunt vergeigt, weil Ihr z.B. zu langsam wart oder Euer Fahrzeug zerdeppert habt, solltet Ihr auf die **Start**-Taste hämmern, bevor der Regisseur "Cut" schreit. Ihr gelangt in ein Menü, von dem aus Ihr den aktuellen Versuch abbrechen und von vorne beginnen könnt. Ihr dürft diesen Neustart jederzeit im Spielverlauf anwählen. Der Clou dabei: Obwohl Ihr nochmal anfangen könnt, wird der vorangegangene Versuch nicht als solcher gezählt. Ihr gaukelt dem Spiel also vor, jede Aufgabe im ersten Versuch erledigt zu haben und streicht so einen saftigen Punktebonus ein.

Handbremsen-Kehre
Dieses Manöver muss jeder Stuntman im Schlaf beherrschen. Übt den Trick möglichst früh im Spielverlauf. Nahezu alle kniffligen Lenkmanöver wie Haarnadelkurven und U-Turns könnt Ihr so mit quietschenden Reifen, aber ohne Zeit zu verlieren, lösen.

ADVANCE WARS 2



COs freischalten:
Anstatt, wie im Vorgänger, auf das Originaltrio Andy, Sami und Max beschränkt zu sein, dürft Ihr im zweiten Teil von "Advance Wars" aus einer Vielzahl freispielbarer COs wählen. Allerdings müsst Ihr bestimmte Voraussetzungen erfüllen, um die COs anwählen zu können. Unsere Liste verrät Euch, wie Ihr welchen CO bekommt.

Drake
´Green Earth´-Kampagne durchspielen
Eagle
´Green Earth´-Kampagne durchspielen
Olaf
´Blue Moon´-Kampagne durchspielen
Grit
´Blue Moon´-Kampagne durchspielen
Hawke
alle Kampagnen durchspielen
Hachi
alle Kampagnen auf ´Hard´ durchspielen
Kanbei
´Yellow Comet´-Kampagne durchspielen
Sonja
´Yellow Comet´-Kampagne durchspielen
Adder
alle Kampagnen-Modl durchspielen
Jess
rekrutiert Drake oder Eagle
Lash
alle Kampagnen-Modi auf Hard durchspielen
Colin
rekrutiert Grit oder Olaf
Sensei
rekrutiert Kanbei oder Sonja
Nell
erreicht im Kampagnen-Modus eine A-Bewertung
Sturm
erreicht im Kampagnen-Modus eine A-Bewertung

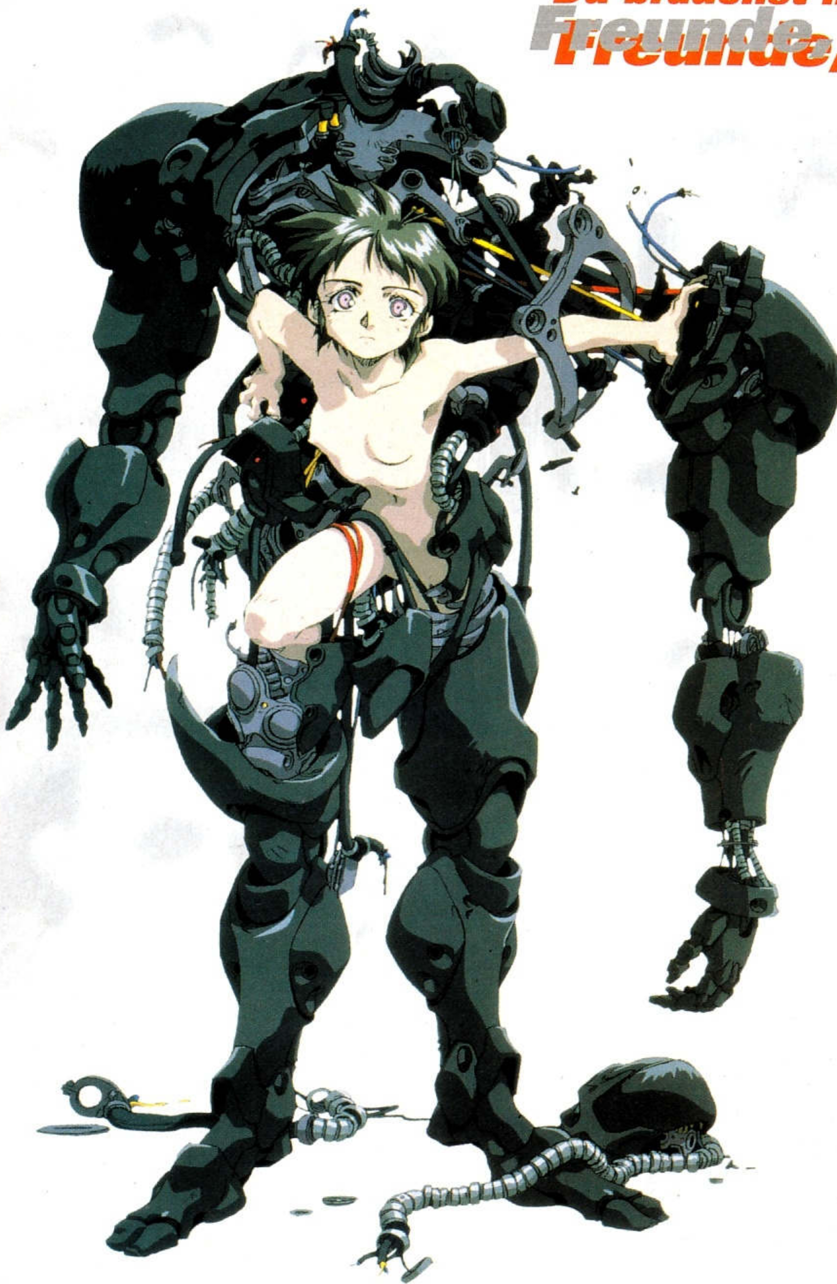
Neotanks:
Die mächtigen Neotanks erhaltet Ihr, wenn Ihr eine bestimmte Stadt einnehmt und dort die 'Lab Map' ergattert. Jetzt müsst Ihr eine versteckte Mission lösen, danach verfügt Ihr über die Neotank-Technologie. In der folgenden Liste könnt Ihr nachsehen, welche Stadt Ihr in den vier Kampagnen jeweils einnehmen müsst.

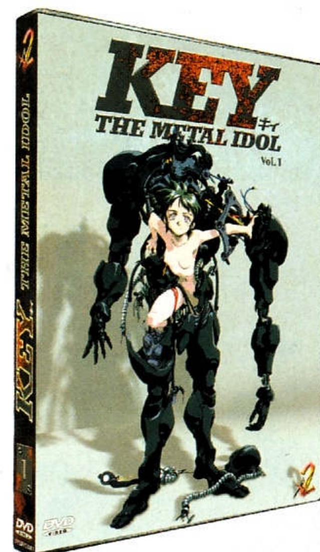
Orange Star
Mission: ´Flak Attack´ die Stadt im Norden Eures HQs
Blue Moon
Mission: ´Toy Box´ die Stadt im äußersten Südwesten auf einer Insel
Yellow Comet
Mission: ´Show Stopper´ die Stadt im äußersten Südwesten
Green Earth
Mission: ´Sinking Feeling´ die Stadt ganz im Süden

KEY キィ THE METAL IDOL



Du brauchst mindestens 30.000 Freunde, um ein Mensch zu werden!





Ab jetzt auf DVD im Handel!

ANIME VIRTUAL

www.anime-virtual.de

Oder bestell direkt bei Anime Virtual!

Anime Virtual GmbH
Westerbachstraße 28
60489 Frankfurt a.M.

Tel. 069 - 7474 8881
Fax 069 - 7474 8882
bestellung@anime-virtual.de

Breath of Fire Dragon Quarter

Playstation 2

Durchblick im SOL-System

Capcoms wundersames 'Scenario Overlay'-System (SOL) bringt Rollenspieler zum Grübeln: Wenn man die Story zigmal durchspielen soll, wo ist dann das Ende und wie optimiert man den Spielverlauf dafür? Keine Panik, unsere Tipps geben die Antwort. Auch wenn Euch der Replay-Faktor des Abenteuers abschreckt, solltet Ihr reinlesen: Vielleicht bringt Euch das komplexe SOL-System doch noch auf den Geschmack.

Spart die Drachenkräfte!

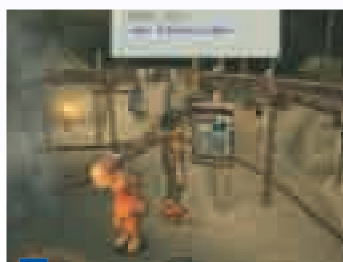
In Eurem Helden Ryu schlummern die Kräfte des Drachen Ojin, die sich zum ersten Mal im Duell mit Ninas Peiniger zeigen: Nach dem Müllschacht-Event erscheint rechts oben im Bild ein Würfel, der diese Kraft symbolisiert – noch könnt Ihr die neue Dash-Funktion beliebig benutzen. Beim Duell am Bahnhof verwandelt Ihr Euch dann erstmals in den Drachen und der D-Zähler erscheint unter dem Würfel: Sobald Ihr von nun an die Drachenkräfte im Kampf oder auf der Flucht vor Monstern (z.B. Dash) nutzt, steigt dieser Zähler. Sobald er 100 Prozent erreicht, ist das Spiel verloren – egal an welcher Stelle im Abenteuer Ihr Euch befindet oder wie kräftig die Helden sind. Für optimale Spielzeiten müsst Ihr ein Gefühl dafür bekommen, wie oft Ihr die Kräfte im Spielverlauf einsetzen dürft.

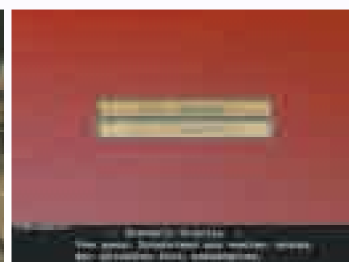


PS2 Sobald Ihr die Drachenkräfte ergattert, erscheinen rechts oben im Bild Würfel und Drachenzähler – bei 100 Prozent Drachenpower verliert Ihr das Spiel!

Zeitreise mit Speichermarke

Statt die Drachenkräfte zu nutzen, stärken Profis die Party mit Bonuserfahrung und Schätzen. Deshalb räumt Ihr nicht nur das komplette Spiel, sondern auch einzelne Abschnitte mehrfach ab. Dazu müsst Ihr die Speichermodi genau kennen: Entweder nutzt Ihr eine Speichermarke oder Ihr klickt im Optionsmenü auf 'Ende' – letzterer Spielstand kostet nichts, wird aber beim nächsten Laden gelöscht.
Interessant ist die erste Variante: Ihr dürft nämlich jederzeit ins Optionsmenü wechseln, mit der L2-Taste 'Aufgeben' und zu diesem Marken-Spielstand zurückkehren. Alternativ habt Ihr die Wahl, das komplette Abenteuer neu zu starten.
Jetzt kommt der springende Punkt: Was die Helden in den Taschen tragen, geht dabei verloren – aber alle Schätze und Talente, die Ihr dem Item-Mädel anvertraut habt, bleiben erhalten! Das ist kein Trick oder Bug, sondern ein Werkzeug für Zocker, die den Handlungsverlauf bereits bestens kennen: Mit unserem Know-how könnt Ihr damit natürlich schon beim ersten Spieldurchlauf fröhlich experimentieren. Feenzüchter brauchen ebenfalls keine Bange haben, auch der Fortschritt der Kolonie bleibt erhalten.





PS2 Per Marke könnt Ihr nur an den Telecodern speichern (links): Wählt im Optionsmenü 'Aufgeben', um mit dem Spielstand eine Zeitschleife zu starten (rechts).

Doppelt abgezockt

Die Zeitschleife nutzt Ihr, um die Helden zu trainieren und optimal auszurüsten: Speichert vor Boss-Kämpfen oder einem ertragreichen Kerker mit Speichermarke und beginnt so die Zeitschleife. Im Optimalfall befindet sich das Item-Mädel in der Nähe. Folgt nun der Handlung, räumt massig Schätze ab und gewinnt mit schnellen Siegen möglichst viele Party-Erfahrungspunkte ('Party-EXP').

Spielzeit

Stunden	Punkte
unter 8	10
8 - 9	9
9 – 10	8
10 – 11	7
11 – 13	6
13 – 15	5
15 – 17	4
17 – 20	3
20 – 23	2
23 – 26	1
26 oder mehr	0

Erstschläge

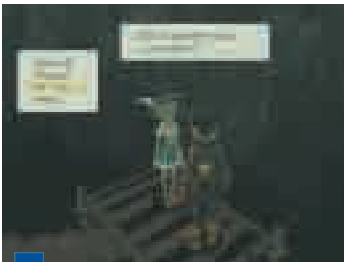
Anteil	Punkte
95 - 100%	10
90 - 95%	9
85 - 90%	8
80 - 85%	7
75 - 80%	6
70 - 75%	5
65 - 70%	4
60 - 65%	3
55 - 60%	2
50 - 55%	1
unter 50%	0

Vollständige Karte

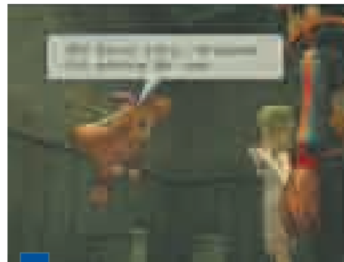
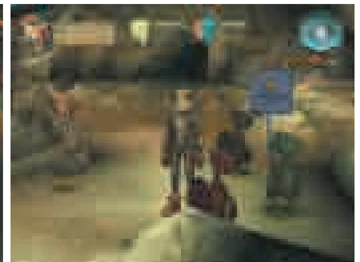
Anteil	Punkte
98 - 100%	10
96 - 98%	9
94 - 96%	8
92 - 94%	7
90 - 92%	6
88 - 90%	5
86 - 88%	4
84 - 86%	3
82 - 84%	2
80 - 82%	1
unter 80%	0

Geplünderte Kisten

Stück	Punkte
ab 42	10
39 – 41	9
36 – 38	8
33 – 35	7
30 – 32	6
25 – 29	5
20 – 24	4
15 – 19	3
10 – 14	2
5 - 9	1
unter 5	0




PS2 Bei dem Item-Mädel (links) lagert Ihr Eure besten Schätze für spätere Durchläufe ein: Nur die Speichermarken könnt Ihr nicht in andere Spiele übernehmen.

PS2 Öffnet die zweite Zelle im Bio-Labor, um die Fee zu befreien (links). Danach öffnet sich die Ameisenkolonie, unter der sich der geheime Kerker befindet.

Diese findet Ihr im Gegenstandmenü, mit dem Befehl 'Gruppe' lassen sie sich auf die Party-Mitglieder verteilen – spart sie aber! Bei nächster Gelegenheit legt Ihr alle wichtigen Rüstungen und Waffen an, lagert Party-EXP und Schätze beim Item-Mädel und kehrt mit 'Aufgeben' zum vorher gespeicherten Spielstand zurück – wiederholt diesen Ablauf, bis Euer Schatzlager aus allen Nähten platzt. Ganz wichtig: Party-Erfahrungspunkte und Statusverbesserer dürft Ihr erst benutzen, wenn Ihr die Zeitschleife verlasst und weiter spielt. Weil alle Feinde nur einmal erscheinen, ist dies die einzige Möglichkeit, zusätzliche Erfahrung zu sammeln.

Punkte für Profis

Bislang war alles nur Spielerei, aber jetzt wird's ernst: Sinn der vielen Optimierungsmöglichkeiten ist der perfekte Spieldurchlauf, erst dann erkennen die vier geheimen Drachen in Euch den 'Auserwählten'. Aber nur wer die Kriterien kennt, wird nach vielen Wiederholungen den idealen D-Wert von 1/4 (das 'Dragon Quarter') abräumen. Ihr sammelt Punkte in sieben Kategorien, deren Summe den D-Wert bestimmt – MAN!AC zeigt Euch mit Tabellen, wie's funktioniert.

Spielzeit: Gemessen wird die Zeit vom Vor- bis zum Abspann. Dabei merkt sich das Spiel natürlich auch alle Stunden und Minuten, die Ihr in Zeitschleifen verbracht habt.

Erstschläge: Wer Monster mit dem Schwert überrascht, eröffnet den Kampf mit einer Extrarunde – diese werden gezählt. Benotet wird dabei das Verhältnis zu den normalen Kampferöffnungen, für die volle Punktzahl müsst Ihr mindestens 95 Prozent aller Kämpfe mit einer Extrarunde beginnen.

Vollständige Karte: Zum zehnten Mal einen Geheimraum vergessen? Das darf dem 'Auserwählten' auf keinen Fall passieren: Nur wer über 98 Prozent aller Winkel, Räume und Abschnitte des Spiels auf der Karte einzeichnet, bekommt am Ende des Abenteuers zehn Punkte.

Geplünderte Kisten: Schätze schnappen sich Rollenspieler immer gern, aber wie steht's mit der Sammellust bei Zeitdruck? Ihr müsst trotzdem gründlich vorgehen, optimal sind 42 Truhen aufwärts – die im geheimen Kokon-Kerker zählen aber nicht!

Speichermarken: Die Zahl der benutzten Speichermarken fließt ebenfalls in die Bewertung ein, deshalb werden Zeitreisende gleich doppelt bestraft. Ganz schön fies: Nur wer alle Marken spart, bekommt die beste Punktzahl.

Kokon-Kerker: Den geheimen Dungeon schon gefunden? Dann sucht in der untersten Etage der Ameisenkolonie, direkt unterm Eingang – Fans kennen das Minispiel aus "Breath of Fire 4". Wer alle zehn Punkte abräumen will, muss sich im Kerker 50 Etagen nach unten kämpfen.

Heldenlevel: Addiert die Erfahrungslevel der drei Helden Ryu, Nina und Lin bei Abschluss des Abenteuers und teilt die Summe durch drei. Übersteigt dieser Durchschnitt den Wert 50, wird er auf 50 gestutzt. Das ist in dieser Kategorie Eure Punktzahl: Addiert sie mit den Punkten aus den anderen Kategorien.

Das optimale Abenteuer

Wer "Breath of Fire: Dragon Quarter" perfekt lösen und den optimalen D-Wert 1/4 abräumen will, muss mindestens 100 Punkte erreichen – unsere Tabelle zeigt Euch die übrigen Noten. Ihr habt richtig bemerkt: Nur wenn Ihr in einem Durchlauf kaum Extras und Räume auslasst, seid Ihr der 'Auserwählte'. Da bleibt kaum Spielraum für eine Zeitschleife, die wegen Spielzeit und Marken gleich doppelt bestraft wird. Deshalb müsst Ihr in vorherigen Abenteuern die Zeitschleife sehr oft benutzen, um Party-EXP und andere Schätze für den optimalen Spieldurchlauf zu horten. Die besten Plätze sind in der Eiswelt und vor dem letzten Speicherpunkt der Handlung – ganz schön kompliziert! *oe*

Speichermarken

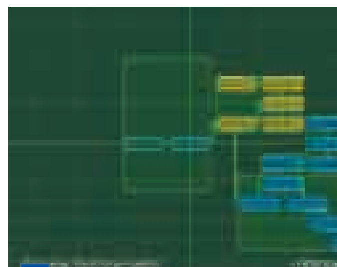
Anzahl	Punkte
0	10
1 - 2	9
2 - 3	8
3 - 4	7
4 - 6	6
6 - 8	5
8 - 10	4
10 - 12	3
12 - 14	2
14 - 16	1
über 16	0

Kokon-Kerker

Etage	Punkte
B50F	10
B46F - B49F	9
B41F - B45F	8
B36F - B40F	7
B31F - B35F	6
B26F - B30F	5
B21F - B25F	4
B16F - B20F	3
B11F - B15F	2
B6F - B10F	1
unter B5F	0

Die Gesamtwertung

Punkte	D-Wert
ab 100	1/4
95 – 99,99	1/8
90 – 94,99	1/16
85 – 89,99	1/32
80 – 84,99	1/64
75 – 79,99	1/128
70 – 74,99	1/256
65 – 69,99	1/512
60 – 64,99	1/1024
55 – 59,99	1/2048
50 – 54,99	1/4096
unter 50	1/8192

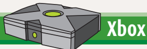


PS2 Schon alle Räume entdeckt? Kontrolliert die eingebaute Automap!



PS2 Auch außerhalb des Kampfmodus könnt Ihr zuschlagen: Für optimale Benotung eröffnet über 95 Prozent aller Kämpfe mit diesem Manöver – na dann los!

Star Wars: Knights of the Old Republic


Xbox

Biowares epochales Rollenspiel strotzt nur so vor Komplexität und verzweigten Sidequests. Auf diesen zwei Seiten findet Ihr die wichtigsten Tricks zum Überleben in der 'Alten Republik'. Wir besprechen die Eigenarten der drei Charakterklassen, geben Tipps zum Management Eurer Party und geleiten Euch bis zum Sieg über Lord Malak. *mw*

Die mächtigsten Tipps


XB Der Jedi-Soldat Darth MAN!AC steigert vornehmlich sein Stärke-Attribut. Die Rüstung schlägt mit einem Geschicklichkeits-Malus von einem Punkt zu Buche.

Charakterklassen

Die drei Charakterklassen Dieb, Soldat und Scout sind so ausgewogen, dass Ihr das Spiel mit jeder Klasse problemlos durchzocken könnt. Allerdings solltet Ihr je nach gewählter Klasse unterschiedliche Attribute und Fähigkeiten steigern. Im Anschluss findet Ihr die optimalen Attribut-Startwerte der Klassen sowie Vorschläge für Equipment, Skills und Feats. Generell solltet Ihr die Charaktergenerierung selbst übernehmen und beim Steigern im Hinterkopf behalten, dass Ihr nur bis zum Erfahrungslevel 20 aufsteigen könnt.

Soldat

Die robuste Soldatenklasse bietet sich für Neulinge im Rollenspiel-Genre an. Beim Levelaufstieg gewinnt Ihr zehn Punkte Lebensenergie sowie alle vier Levels einen Punkt zur Attributsteigerung. Der Skill-Ausbau geht beim Soldaten langsam vonstatten, die Anzahl und Qualität Eurer Feats schnellt dagegen rasch in die Höhe.

Attribute:
Die folgende Tabelle verrät Euch die Richtlinien für die optimalen Startwerte der Soldatenklasse. Rot gefärbte Attribute solltet Ihr beim Levelaufstieg gezielt aufpumpen.

Attribute

Attribut	Startwert
Stärke	16 - 18
Geschicklichkeit	14
Konstitution	10
Weisheit	10
Intelligenz	vernachlässigbar
Charisma	10

Equipment:
Verwendet ruhig die schwersten Rüstungen – solange der Gebrauch Eure Geschicklichkeit nicht zu sehr einschränkt. Im Kampf solltet Ihr auf Nahkampfwerkzeuge wie Doppellichtschwert oder zwei einzelne Lasersäbel setzen. Benutzt außerdem spezielle Items , die Eure Stärke weiter erhöhen.

Skills & Feats:
Hier solltet Ihr Euch vor allem auf die Skills 'Treat Injury' und 'Persuade' konzentrieren, um Eure Kampfkraft weiter zu erhöhen. Kombiniert dies mit den Feats 'Critical Strike', 'Flurry' und dem Lichtschwert-Bonus. Außerdem kann es nicht schaden, Eure Fähigkeit im Kampf mit zwei Schwertern zu perfektionieren.

Macht:
Spezialisiert Euren Machteinsatz darauf, Euren Gegner zu verwirren. Angriffsprüche könnt Ihr ignorieren.

Scout

Die Lebensenergie des flinken Scout-Charakters erhöht sich beim Levelaufstieg um acht Punkte, alle vier Levels gibts einen Attributpunkt zu verteilen. Feats und Skills werden gleichmäßig ausgebaut.

Equipment:
Achtet bei den Rüstungen auf genügend Schutz, gebt einer großen Bewegungsfreiheit aber den Vorrang. Fernkampfwaffen lohnen sich nur zu Beginn des Spiels. Sucht nach Items, die Eure Geschicklichkeit und Konstitution verbessern.

Attribute

Attribut	Startwert
Stärke	14
Geschicklichkeit	16-18
Konstitution	10-12
Weisheit	10
Intelligenz	vernachlässigbar
Charisma	10-12

Skills & Feats:
Orientiert Euch an den Empfehlungen für die Soldaten-Klasse. Einzig der Skill für den Gebrauch und die Reparatur von Computern sollte zusätzlich ausgebaut werden.

Macht:
Macht regen offensiven und defensiven Gebrauch von der Machtseite Eurer Wahl. Steigert also im späteren Spielverlauf das Attribut Weisheit, um früh wichtige Disziplinen zu meistern.


XB Später entscheidet der kluge Machteinsatz viele Kämpfe.

Dieb

Gewitzt schleicht sich der Dieb durch den Outer-Rim. Der für erfahrene Spieler zu empfehlende Charakter erhält beim Levelanstieg lediglich sechs Punkte Lebensenergie und darf auf jedem viertem Level einen Attributspunkt verteilen. Die Skills des Diebes sind sein schnell wachsendes Kapital, die Feat-Verbesserung dauert länger.

Attribute

Attribut	Startwert
Stärke	12-14
Geschicklichkeit	mindestens 16
Konstitution	10-12
Weisheit	12 -14
Intelligenz	vernachlässigbar
Charisma	10

Equipment:
Der Dieb kleidet sich am liebsten in Roben, die ihm einen hohen Geschicklichkeitswert attestieren. Er ist ein passabler Fernkämpfer, beim Schwertkampf solltet Ihr auf ein Doppellichtschwert vertrauen.

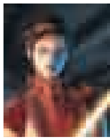
Skills & Feats:
Schenkt den Skills 'Stealth' und 'Treat Injury' maximale Beachtung. 'Toughness' ist der Feat, den Ihr als Dieb vornehmlich steigern müsst.

Macht:
Alle Fähigkeiten, die Euren Alliierten im Kampf helfen, sind die erste Wahl der diebischen Macht-Disziplin.

Die Gefährten

Neun Mitstreiter schließen sich Euch im Spielverlauf an. Die folgenden Abschnitte erklären Euch, wie Ihr Eure Party-Mitglieder am besten ausrüstet und welche Werte wichtig sind.

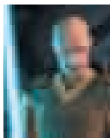
Bastila Shan



Equipment:
Die betörende Jedi-Dame trägt kleidsame Roben und schwingt das gelbe Doppellichtschwert, das bereits früh im Spiel verfügbar ist. Mit verstärkenden Handschuhen verbessert Ihr Bastilas Geschicklichkeit. Andere Werte könnt Ihr mit Gürteln oder Kopfschmuck anheben, wenn Ihr die nötigen Zahlungsmittel habt.

Werte:
Steigert Bastilas Geschicklichkeit, damit sie die besseren Roben benutzen kann und orientiert Euch ansonsten an den Skills & Feats der Soldaten-Charakterklasse. Die helle Seite der Macht solltet Ihr zur Schwächung von Gegnern einsetzen.

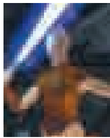
Jolee Bindo



Equipment:
Behaltet Jolees Original-Lichtsäbel und setzt einen Kristall zur Verteidigung gegen bestimmte Gegnergruppen ein. Benutzt Kopfbedeckungen, um Jolees Geschicklichkeit zu fördern und erweitert seine Garderobe mit den besten verfügbaren Jedi-Roben. Mit Handschuhen erhöht Ihr seine Kraft.

Werte:
Jolee kann sowohl von der hellen als auch von der dunklen Seite der Macht Gebrauch machen. Daher steigert Ihr vor allem seine Weisheit und sein Charisma. Jolee stärkt am besten Eure ganze Party durch Machteinsatz.

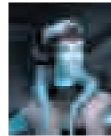
Juhani



Equipment:
Juhani kann ein oder zwei Lichtschwerter gleichermaßen effektiv einsetzen. Wollt Ihr bei einem Schwert bleiben, sollte Juhani ihre Grundwaffe behalten und upgraden. Mit Handschuhen und Implantaten wird Juhanis Geschicklichkeit verbessert. Andere Gegenstände bringen Boni in den Jedi-Kraftdisziplinen.

Werte:
Je nachdem für welchen Kampfstil Ihr Euch entscheidet, solltet Ihr entweder die Fähigkeit zum Umgang mit zwei Schwertern oder den 'Duell'-Feat erlernen. Bei den Attributen kümmert Ihr Euch zuerst um den Stärke-, danach um den Geschicklichkeitswert.

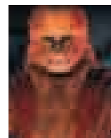
Mission Vao



Equipment:
Abhängig von Eurer Finanzlage rüstet Ihr Mission mit den bestmöglichen, ansonsten mit den soliden mandalorianischen Pistolen aus. Per Kopfschmuck verbessert Ihr die Skillwerte der Diebin, mit Handschuhen und Gürteln hebt Ihr den Geschicklichkeitswert an.

Werte:
Nutzt Mission als Fernkämpferin und steigert 'Sniper Shot', 'Rapid Shot' und 'Blaster Pistols'. Auch die Skills 'Security' und 'Demolition' haben sich, ebenso wie eine möglichst hohe Geschicklichkeit, als effektiv erwiesen. Mission ist Eure erste Wahl, was Schleichmissionen angeht.

Zaalbar



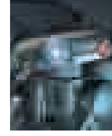
Equipment:
Zaalbar bedankt sich für jedes Item, das seine Defensivkraft erhöht. Besonders gut ausgestattet wird der Wookie, wenn Ihr ihm die Ausrüstung von Brejik anlegt. Anfangs schwingt Ihr Missions Vibroklinge, oder das Prototyp-Schwert, später könnt Ihr 'Bacca's Blade' oder 'Yusani's Brand' benutzen.

Werte:
Konzentriert Euch auf 'Weapon Proficiency' und 'Double Weapon Proficiency'. Die Skills 'Critical Hit' und 'Flurry' sowie genügend Attributspunkte auf Geschicklichkeit machen Zaalbar zu einem mächtigen Verbündeten im Nahkampf.



XB Meistens lohnt es sich, ein altes Lichtschwert zu verbessern.

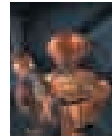
T3-M4



Equipment:
Der Droide richtet mit einem Dualblaster oder Spezialausrüstung wie Betäubungsstrahlern oder Flammenwerfern den meisten Schaden an. Als Rüstung muss ein 'Carbonite Projector' oder die 'Heavy Plate Type 3' herhalten.

Werte:
T3-M4 eignet sich nicht zum Kampfroboter. Steigert 'Double Weapon Proficiency' sowie Computer-Skills und den Intelligenz-Wert.

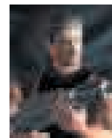
HK-47



Equipment:
Der Kampfdroide freut sich über einen 'Carbonite Projector' oder die 'Heavy Plate Type 3' als Rüstung. Bewaffnet wird der Stahlknecht am liebsten mit der 'Jurgan Assault Rifle' oder einem aufgemotzten Flammenwerfer.

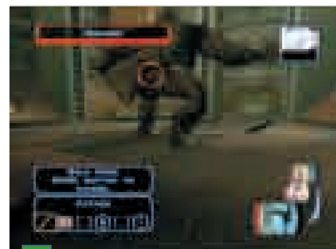
Werte:
Ihr solltet Euer besonderes Augenmerk auf 'Blaster Rifles', 'Power Shot' und 'Rapid Shot' legen. HK-47 ist einer der besten verfügbaren Fernkämpfer.

Canderous Ordo



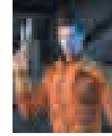
Equipment:
Behaltet Canderous' 'Repeat Blaster' bis zum Spielende und rüstet das Schmuckstück bei Bedarf auf. Ansonsten schützt Ihr Canderous mit mandalorianischer, schwerer Rüstung und hebt seine Geschicklichkeits- und Reflexwerte mit Implantaten an.

Werte:
Die wichtigsten Feats sind 'Heavy Weapons Proficiency', 'Rapid Shot' und 'Power Blast' – der 'Demolition'-Skill rüstet Canderous zur Ein-Mann-Armee auf, die vor allem als schwere Artillerie zum Einsatz kommen sollte.



XB Diebin Mission schleicht hinter dem Rücken eines Rankors vorbei.

Carth Onasi

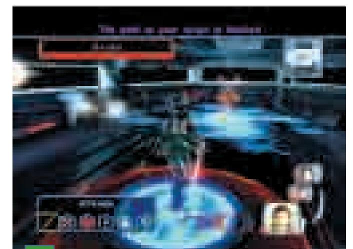


Equipment:
Benutzt Carths Blaster und später die Pistole von Brendak Starkiller. Entsprechend aufgewertet, verfügt Ihr so über eine respektable Feuerkraft. Auch Carth verlässt sich auf mandalorianische Rüstung. Mit Gürteln und Kopfbedeckungen pumpt Ihr die Geschicklichkeit nach oben, Handschuhe erhöhen Carths Attacke- oder Defensiv-Wert.

Werte:
Die Skills 'Pistol Blaster' und 'Double Weapon Proficiency' müsst Ihr besonders fördern. Ebenfalls wichtig sind 'Rapid Shot' und 'Sniper Shot'.

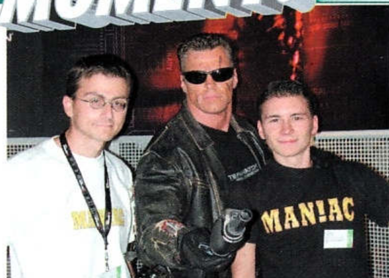
Lord Malak

Nachdem Ihr den dunklen Lord im ersten Teil des Kampfes genug geschwächt habt, beginnt er die Lebensenergie der gefangenen Jedi abzusaugen. Zerstört jetzt schnellstmöglich alle Stasiskammern, in denen die gefangenen Jedis schmachten. Um die Kabinen möglichst flott zu zerbröseln, solltet Ihr 'Destroy Droid' anwenden. Sobald Ihr sämtliche Kammern zerstört habt, benutzt Ihr eine Kombination aus Machtwelle und Heilsprüchen, bis Darth Malak kurz vor dem Exitus steht. Dann gebt Ihr ihm via Lichtschwert den Rest.
Falls Ihr Euch gänzlich der dunklen Seite der Macht verschrieben habt, dürft Ihr den Endkampf auf eine besonders diabolische Weise bestreiten: Sobald Darth Malak anfängt, die Stasiskammern zu nutzen, solltet Ihr per Speed-Boost aus der Reichweite des Sithlords huschen. Jetzt könnt Ihr mit den Fähigkeiten 'Livedrain' oder 'Deathwave' selbst die gefangenen Jedis anzapfen. Als Ziel müsst Ihr Euch nur einen Jedi suchen, dessen Energiebalken rot gefärbt ist. Zwischen 90 und 200 Energieeinheiten sind vor dem finalen Schwertduell absaugbar.



XB Euer Hauptcharakter sollte statt Blaster ein Lichtschwert führen.

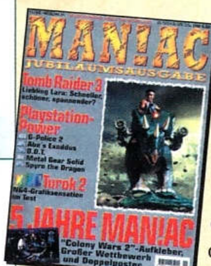
MANISCHER MOMENT!



Zufall oder Verschwörung? Auch der offizielle Arnie-Clone hört auf den Namen Thomas.

Egal ob Kevin Smith (Ulrich), Eddie Van Halen (Oliver) oder Colin Farrell (Thorsten): Jeder MAN!AC-Redakteur hat sein Vorbild. Während die drei Genannten jedoch ewig unerreichbar bleiben, konnte Thomas sein persönliches Idol in Natura kennenlernen. Trumpfte Ataris Games-Convention-Stand doch mit dem leibhaftigen Terminator auf – dass es sich um ein Double handelte, störte unseren Kollegen herzlich wenig. So ließ sich der mutige Videospiel-Schreiberling nicht nur mit dem Arnie-Verschnitt fotografieren, sondern guckte sich auch noch dessen männliches Imponiergehabe ab. Wie sonst sollten wir uns seine erbarmungslosen Macho-Anwandlungen der nächsten Tage erklären: Sowohl Sprüche à la "Sprich zu der Hand!" als auch der geplante Kauf einer Aldi-Kettensäge lassen uns stark an Thomas' seelischer Verfassung zweifeln – he'll be back!

Es war einmal...



MAN!AC VOR 5 JAHREN

Fünf Jahre gelebte Videospiel-Begeisterung: Zum Jubiläum beglückten wir unsere Leser mit einem humoristisch-informativen Special. Außerdem gab's einen ausführlichen Bericht zur seinerzeit noch interessanten ECTS-Messe – und auch über die deutsche Provinz-Veranstaltung CeBit Home wurde berichtet. Im Testteil dominierten hingegen Acclaims Dino-Ballerei "Turok 2" (N64) sowie "Abe's Exoddus" (PSone). Witzig auch, dass "Castlevania 64" erstmals (mit mäßigem Erfolg) in die dritte Dimension vorstieß – unser aktuelles Preview zeigt, wie's besser geht. Für Schmunzler sorgte indes eine Konami-Ankündigung: Die deutsch synchronisierte Fassung von "Metal Gear Solid" wäre doch glatt besser als das US-Original!

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Wieviel Unterschied 20 Minuten doch machen können: An Electronic Arts US-Anzeige für "Medal of Honor: Rising Sun" seht Ihr, welch' böse Überraschung der Angriff auf Pearl Harbor war – eben noch lauschige Idylle, verwandelt sich der Flottenstützpunkt binnen Sekunden in die Hölle auf Erden.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thorsten Küchler (tk), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 93 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Castlevania" © Konami
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



NEXT TIME 12/2003

erscheint Freitag, den 31. Oktober

Draußen wird's zwar kälter, aber im MAN!AC-Testlabor glühen die Konsolen: So liefern sich die beiden Fußball-Giganten **FIFA Soccer 2004** und **Pro Evolution Soccer 3** ein heißes Match um den Konsolen-Pokal, während die fertige PAL-Fassung von **Mario Kart: Double Dash!!** an die Spitze des Funracer-Genres heizen will. Grusel-Anhänger fiebern unterdessen dem Test der Horror-Überraschung **Ghosthunter** (Bild) entgegen – bekommt "Silent Hill" tatsächlich Konkurrenz? Im Weltraum sorgen indes Capcoms Urzeitechsen für ein Spektakel: **Dino Crisis 3** stellt sich ebenso der PAL-Prüfung wie Microsofts Action-Fliegerei **Crimson Skies** – mit Glück schafft's sogar Ubi Softs brandheiße Ego-Knallerei **XIII** zum MAN!AC-TÜV. Für Nippon-Freunde liefern wir zudem einen Bericht von der **Tokyo Game Show**. Last but not least: Wir feiern **zehnjähriges Jubiläum**, macht Euch auf eine **faustdicke Überraschung** gefasst!



INSERENTEN

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkunden-Händleranzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

THE GREAT ESCAPE™

GESPRENGTE KETTEN

Der Filmklassiker endlich auch als Spiel!
Ab September im Handel



Spiele Steve McQueens berühmte Verfolgungsjagd



Kämpfe gegen die feindliche Übermacht



Breche aus einem Gefangenenlager aus

www.the-great-escape.de



PlayStation.2











